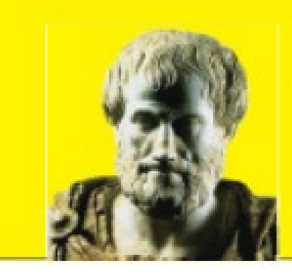

落潮
团购网站的退烧


缅怀形而上学
那些在欧美RPG中消逝的……

03月下
本期特惠价
￥7.00



大众软件

电脑应用与娱……一选择





神武 搜索

2012和《神武》一起
放肆爱
放肆玩
放肆快乐

详情见 P73


ISSN 1007-0060







广州多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-38029286 客服邮箱:swgm@henhaoji.com



大众软件

《大众软件》诚聘编辑、记者与美编，有意者请将个人简历、以往所撰写文章发送至editor@popsoft.com.cn。

新手礼包激活码 86QBL-H5W70-5VL52

伏魔者

The Exorcist

FMZ.GAME080.COM

3月18日迎春开测 5月18日不删档测试

伏魔者 全国火爆进行

诚 邀 各 地 代 理　共 掘 人 生 财 富

1、区域代理　0代理金 低门槛

2、异业合作　愿与有全国渠道的实体企业紧密合作

3、媒体资源　购买具有游戏推广能力的媒体资源

4、个人创业　个人想在游戏领域挖掘金子者，各种创业类型

网址：www.game080.com 招商热线：021-50213116 传真：021-50213113

商务移动电话：13705777773 18017453971 邮箱：yinkusc@163.com 招商QQ：1264102387 780944101

公司地址：上海浦东新区张江路368号22号楼三楼2023-2025室



上 海 寅 酷 网 络 有 限 公 司

重点推荐

P18 特别策划
在沉默中爆发
——IT业3·15反击战

今天你维权了吗？你的维权意识是否足够强？当遭遇消费纠纷，你是否会维护自身权益？请不要再保持沉默，让3·15的暴风来得更猛烈些吧！



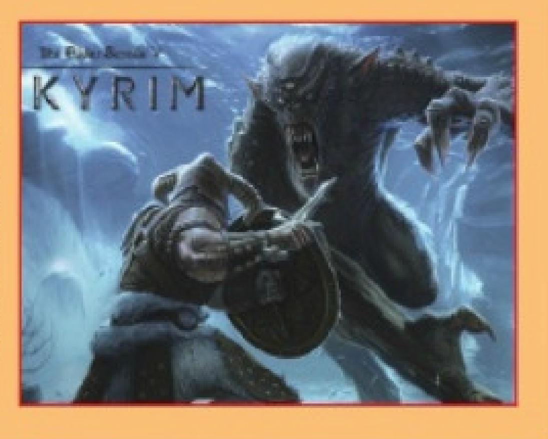
P47 应用聚焦
资源中转选谁家？
——国内主流网盘使用效果横评

随着SOPA法案的推出，国外各大知名网盘纷纷终止服务进入了“战略调整阶段”。在这个非常时期，我们身边的网盘又有多少可靠如昔呢？



P95 攻城略地
上古卷轴V
——天际

本作一经问世便引起了轰动，在Gamespot刚刚结束的年度各项最佳评选中，《天际》也众望所归夺得了2011年最佳年度游戏大奖。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
四川	徐靖	云南	刘源
四川	杜伟	河北	栗静坪
甘肃	王泽琪	山西	冯宵阳
湖北	胡鑫	湖北	许能华
辽宁	郝赫男	浙江	王佳琪
四川	赵凯	新疆	秦钢
四川	张怡	甘肃	张文和
重庆	吴军	浙江	王锋
上海	陈浩	四川	吴松峰
广东	陈伊	甘肃	石可钦



▲赠送《大众软件》2011“双剑合璧”增刊一本







游戏动漫给力跨年
岗前培训三月惹火

随着“金三银四”求职高峰的来临，全国各大人才市场在短暂“休市”之后迎来节后开门红，各大用人单位广泛“撒网”。在职场黄金岁月，才市重新洗牌。游戏程序开发工程师、动漫设计师严重告急，紧缺指数已达“红色预警”状态。日前，汇众教育受百家游戏动漫名企委托定向培养人才，名额有限，报名从速！



名企岗前委培班 限额热招 报名从速

拿“游戏”当饭吃，我的“钱”景撩人

当年忽略了自己的兴趣所在，本科毕业也没有实际工作经验，懵懵懂懂进了职场，短短几年换了N个工作，没有在某一个领域的长期积累，越是跳槽心态越是浮躁。后来了解到游戏动漫行业风生水起，薪资更是水涨船高，于是毅然来到汇众教育进行“充电”。在这里，我接受了专业的职业指导，重新确定了自己的方向，也积累了大量的项目经验，这为我在激烈的竞争中赢得更多加分。如今，我已成功就职国内一线游戏制作公司，而且是当下热门职业之一的游戏美术设计师。除接手了几个大的“offer”，薪资也一涨再涨，已由当初的5K攀升至8K。游戏改变了我的人生，并给了我一个“金饭碗”！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

北京北三环校区：010-51288995
上海虹口动漫校区：021-33872226
成都校区：028-86925115
广州校区：020-87566175
北京中关村校区：010-51651119
济南校区：0531-82399012
郑州校区：0371-63979871
深圳校区：400-6185-681
北京动漫校区：010-59221466
杭州校区：0571-87247756
长沙校区：0731-84457601
西安校区：029-86690216
上海徐汇校区：021-64510032
青岛校区：0532-68851861
沈阳校区：024-22766600
北京公主坟校区：010-63966411
上海虹口游戏校区：021-36080008
重庆校区：023-63630011
武汉校区：027-87685520



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

＊本页内容所涉及的活动及相关服务最终解释权归北京汇众益智科技有限公司所有

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编 赵博
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年3月16日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

评游析道

极限竞技

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

责编手记



日益转暖的京城，阳光普照下，Joker终于不用再裹得像只北极熊一样臃肿了。第一次当责编，每日就在敦促各小编交稿、计算页码、调整吃页吐页、处理手头的工作中忙忙碌碌地度过。但是这些都不是最大的困难，最大的困难来自于出片的这天，伴随了我们无数个加班夜晚的川香酒家突然宣布停业，这让众小编大惊失色。川香关门后，接受在线订餐者在QQ空间内洋洋洒洒的写了一篇博文，道出了小人物创业的苦与乐，读罢让人感同身受，都有了一种“蛋蛋的”忧伤，不过最惆怅的还是莫过于我们的炊事班长bluesky同学，当得知这个消息后，他一脸落寞，看上去寂寞极了。

三月是单机游戏之月，各种游戏大作开始狂轰滥炸，有点乱花渐欲迷人眼的架势，但是其中应当有您比较中意的作品吧。Joker已经把目标紧紧锁定《三国志12》，但是不懂日文的我只能继续等待汉化版本的到来，而且折合人民币高达1000以上的预售价格也让Joker有点不能接受，所以暂时还是观望吧。

春来到，百花闹，各位也别光宅在家里了，多出去转转吧，活动活动，说句玩笑话，已经都2012了不是么，哈哈，抓紧时间吧各位。

本期责编：Joker



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社　**收款人地址：**北京市100143信箱103分箱　**邮编：**100143　**汇款金额：**XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称：大众软件读者俱乐部　**网店地址：**http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐　**联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

“超”全能选手
三星Galaxy Tab P6800平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

三星平板电脑在安卓系统产品中一直是比较独特的一支，从其初代产品开始，就在显示性能、外形设计等方面引起了广泛的关注，当然最为特殊的还是从来没有放弃的通话功能，其平板电脑产品在官方网站上就位于“手机产品”页面中。最近我们得到了三星的Galaxy Tab P6800（以下简称GT-P6800），它是又一款大屏“手机”式的平板电脑，而且功能还不止如此。

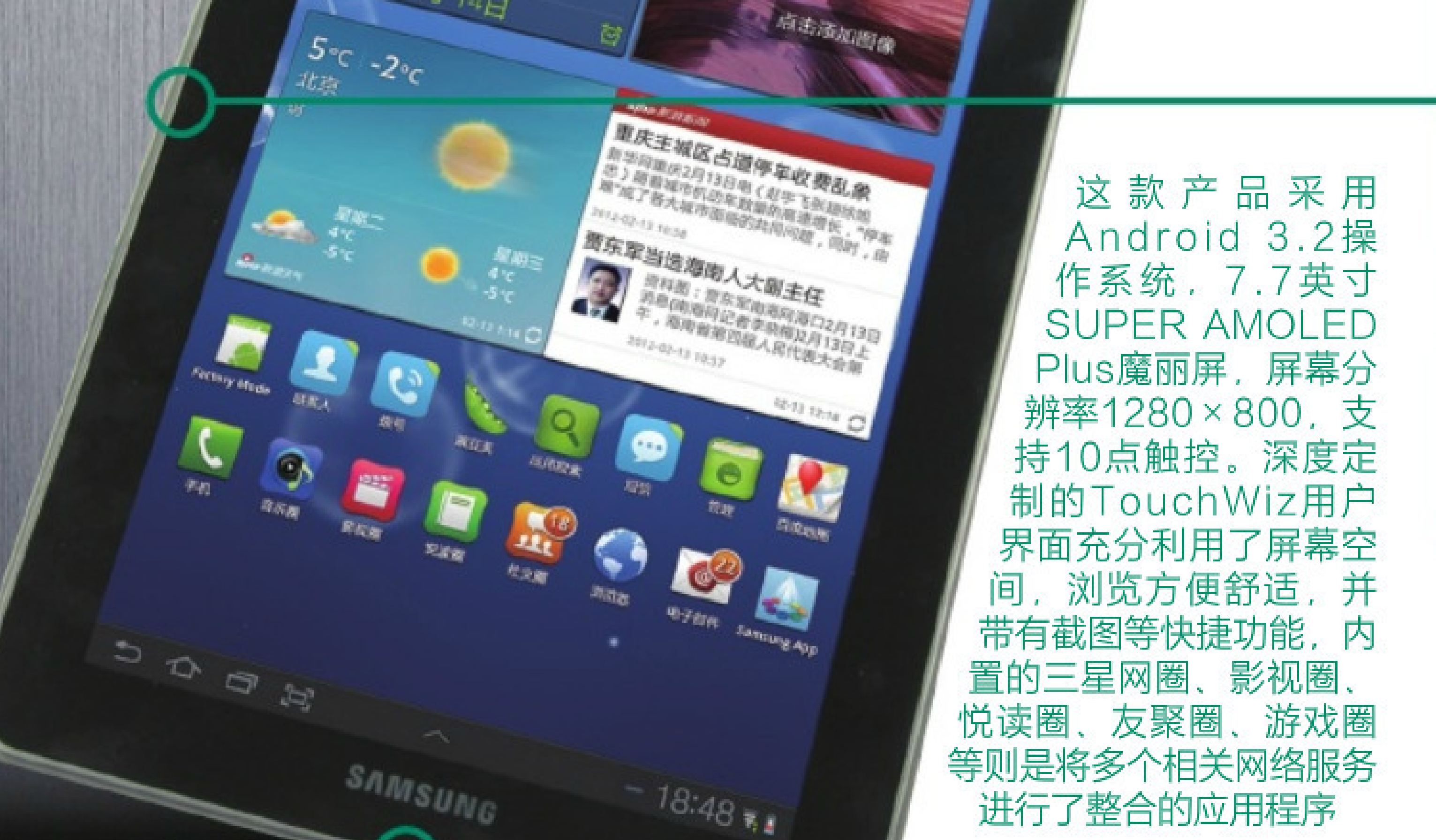
它的300万像素背部摄像头规格并不高，但前摄像头却达到了目前顶级的200万像素水平，这种配置方式明显更适合视频通话而非拍摄



顶部3.5mm耳机接口旁也带有麦克风，用于视频拍摄等状态下的拾音



前面顶部带有听筒开口，用GT-P6800可以和普通电话一样接打手机。不过133mm的机体宽度达到一般智能手机的两倍，长时间手持感觉较累，耳朵也常有对不准听筒的感觉，打电话时最好还是使用蓝牙或有线耳麦



这款产品采用Android 3.2操作系统，7.7英寸SUPER AMOLED Plus魔丽屏，屏幕分辨率1280×800，支持10点触控。深度定制的TouchWiz用户界面充分利用了屏幕空间，浏览方便舒适，并带有截图等快捷功能，内置的三星网圈、影视圈、悦读圈、友聚圈、游戏圈等则是将多个相关网络服务进行了整合的应用程序



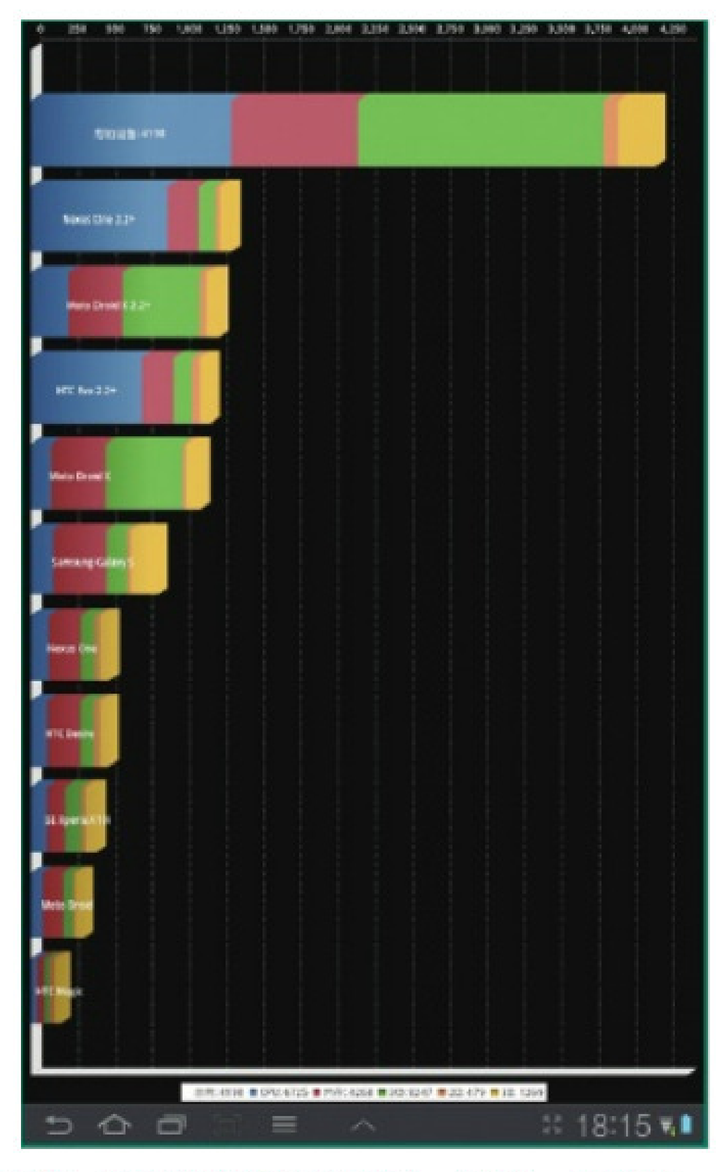
左侧面的SIM卡和Micro SD卡接口，通讯标准为GSM 850MHz/900MHz/1800MHz/1900MHz和联通WCDMA HSPA 5.76Mbps/HSUPA+21Mbps，闪存卡最大可扩充32GB容量



GT-P6800的右侧面带有开机键和音量调节键，中间带有独特的红外窗口，可通过平板遥控家中的电视机，并支持自定义功能



底部充电/数据接口采用专用设计而非大部分安卓平板的Micro USB接口，不支持电脑USB接口取电，两侧带有扬声器开口和通话麦克风



GT-P6800采用双核1.4GHz处理器、1GB内存，16GB ROM，支持GPS、重力感应等常见功能。其处理器和显示性能都相当突出，“象限”测试得分达到4100以上。它配有5100mAh容量电池，在正常使用频率下（包括半小时语音通话），续航时间在6小时以上，基本可满足一天的使用



GT-P6800的厚度仅有7.8mm（右），比iPad 2（左）更薄，可轻松放入一般的外套口袋，重量仅有337g，含充电器、充电/数据线的旅行重量也仅有417g，携行轻松

总结：

从外形尺寸上看，它与Galaxy Note手机一样，可用来弥补常见智能手机和平板电脑间的市场空白，从测试可以看出，它也并非是简单的平板电脑，不仅集成了语音和视频通话功能，还可与电视机等进行互动。如果仅当作平板电脑来看的话，其价格显得有些高，但作为大屏高性能手机，甚至更高端的个人/家庭数字娱乐中心的话，价格就显得合理多了。



旅途伙伴
网件WNR500无线路由器

■晶合实验室 魔之左手



该路由器带有独立电源开关，提供了两个RJ45有线网络接口。其天线可进行180°旋转和90°折叠，以适应不同的安装位置

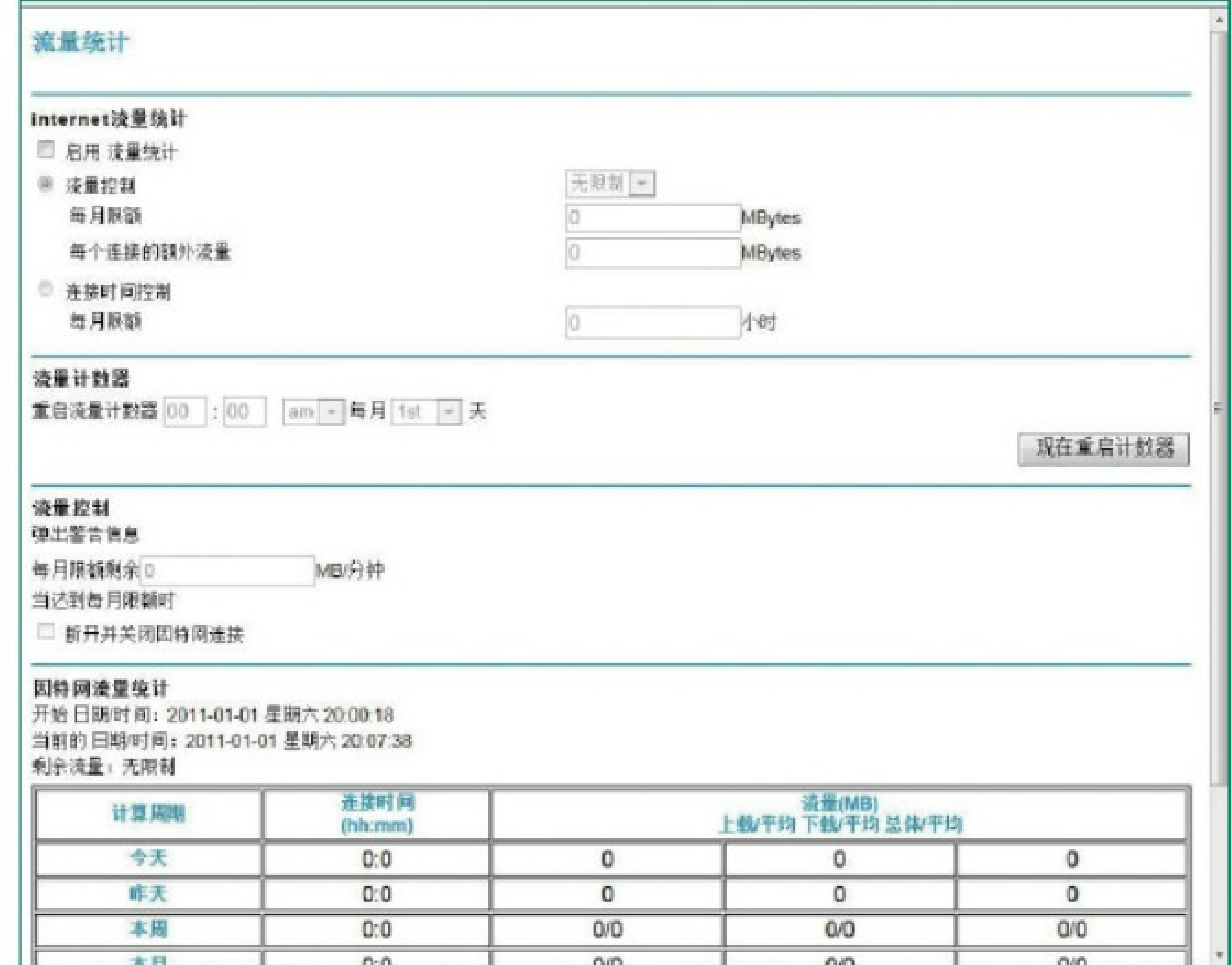
随着智能手机、平板电脑和超薄笔记本如MacBook Air和超极本的兴起，主流上网模式正在发生重大的变化，WiFi、3G等无线技术已经取代有线网络，成为更多人和更多产品选择的上网方式，更是出差和旅游时更方便的上网方式。相对于传统的无线路由器来说，网件最新推出的WNR500（Wireless-N 150）路由器更紧凑，也更适合国内的网络情况和用户使用习惯。



WNR500采用网件传统的圆滑外形，但体积仅有传统产品的一半，为126mm×105mm×30mm，重量仅有126g，加上变压器的携带重量也只有196g。它支持802.11a/b/g无线标准和802.11n部分标准，无线频段为2.4GHz，最高无线传输速度150Mbps，并提供了10/100Mbps自适应有线网络

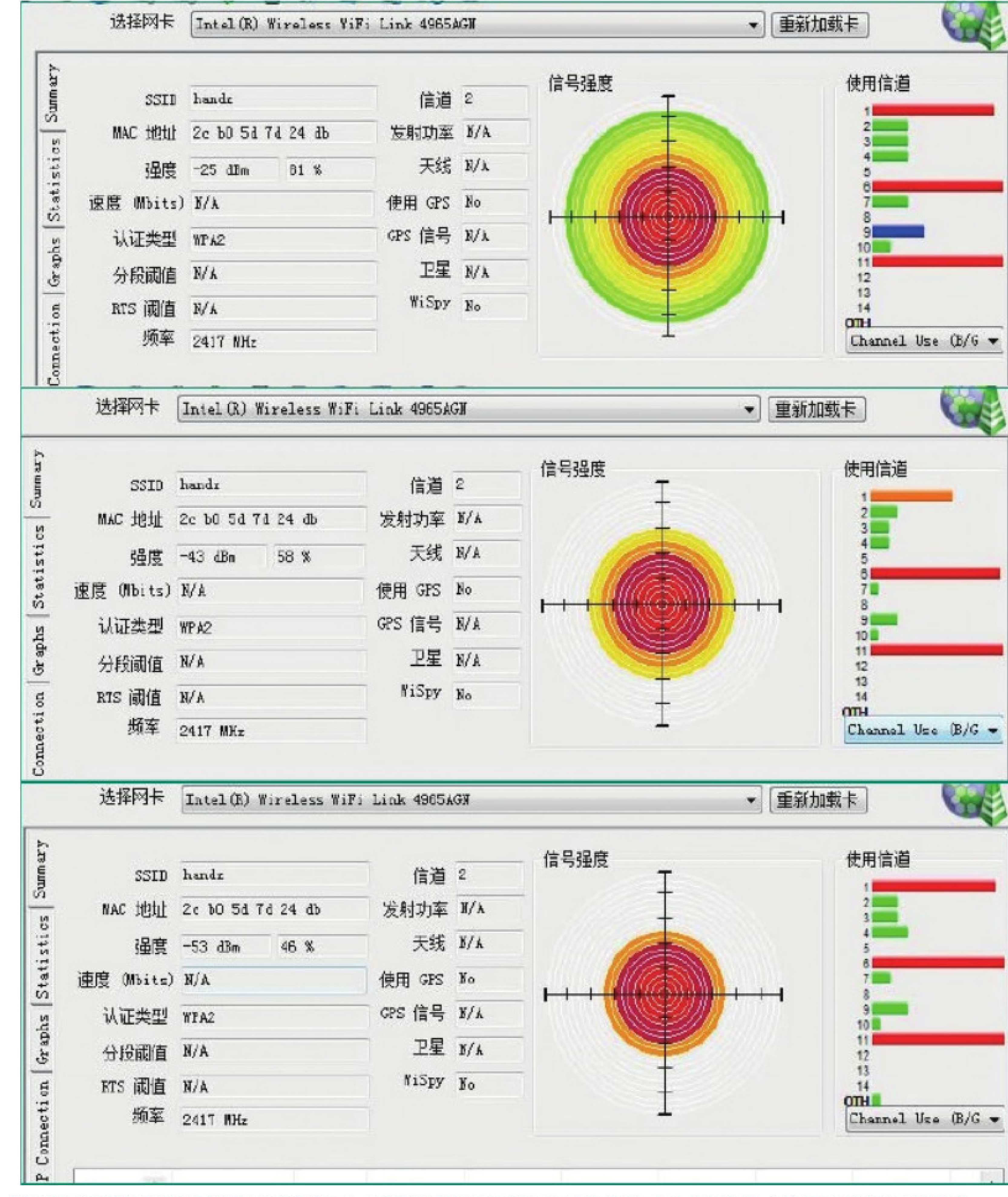


底部设计有两个悬挂点，周边带有散热孔





WNR500的配置中包括流量监控（上图）、客用多SSID（无线网名）（右上图）、无线中继等多种功能，适合流量收费、多人网络等情况。它还可手动调节发射功率（右图），对不希望覆盖面过大，或者担心电磁干扰、电磁辐射等问题的用户来说很实用



在5米和8米距离无遮蔽的情况下，它的信号强度分别为80%左右（上图）和60%左右（中图），8米距离加双重承重墙遮蔽，信号为46%（下图），穿墙表现还是不错的。在80%和46%信号下，通过有线网络电脑进行速度测试，其传输速度分别为5.8Mb/s和4.2MB/s，前者与普通300Mbps无线路由的速度没有什么区别，此时有线网络的速度已成为传输瓶颈

总结：

相对于主流规格无线路由器，WNR500虽然在有线网络支持、无线网络标准等规格上有一定缩减，但在便携性、方便性和实用性方面却有独特的优势，是非常适合目前网络应用趋势的产品。



随手挥洒
Razer那伽梵蛇六芒星鼠标

■晶合实验室 魔之左手

Razer那伽梵蛇作为网络游戏和动作角色扮演游戏（MMORPG/ARPG）的专属鼠标，侧面的快捷键让玩家在游戏时可以随手挥洒魔法和武力，为键盘上的左手解放了束缚，可以更关注于移动和那些不太常用的魔法和技能。那伽梵蛇六芒星鼠标是这一系列最新的产品，面向的MOBA（多人联机在线竞技游戏）和ARPG，正是目前最火热的游戏类型。



鼠标前部为一体式左右按键，滚轮键同样带有背光，滚动阻尼和按键力都较大，其后方有两个可自定义的顶部按键

那伽梵蛇六芒星鼠标并未采用Razer鼠标常见的低矮外形，而是较为圆滑，和针对FPS、RTS的产品相比，重量也显得较大。其顶部为墨绿色半透明壳体，两侧是肤质涂层，壳体曲线很飘逸，后部Razer标志带有呼吸灯，显得非常神秘又动感

侧面的快捷键采用六角形排列，是其名字中“六芒星”的来历，快捷键中央带有一小块略高于周边快捷键的8角形软橡胶触摸板，粗糙表面使其摩擦力很强，可避免快速移动时无意触碰到快捷键



Razer贴纸和两种规格的侧面软垫，如果感到软垫妨碍了快捷键的点击，可考虑更换为最小的软垫



底部有个设置快捷键的拨杆，可让快捷键的1～6对应键盘主键区的1～6数字键或小键盘区的1～6数字键，可根据玩家的喜好或游戏需求设置



鼠标线外部的缠绕线可增加强度，并防止线缆缠绕，镀金接口则提供了更高速可靠的数据传输能力



Synapse v2.0驱动可将设置存至云服务器，在任何地方都可直接取用

那伽梵蛇六芒星宽大的底部滑垫带来了出色的顺滑手感，5600dpi的3.5G激光传感器在飞快拉动鼠标时也不会丢失指针，1000Hz高响应速度则使其可快速对少量移动作出反应，定位精确。

总结：

这是一款对网络竞技游戏和ARPG进行了出色优化的产品，性能和手感也都可圈可点，是不错的游戏鼠标，更是迎接“暗黑3”的最佳装备之一。P



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 雷蛇（Razer）
上市状态： 已上市
售价： 619元
附件： 说明书、保修卡、贴纸、备用橡胶垫等
咨询电话： 400-815-5888（防伪查询）
推荐： 网游竞技和动作RPG游戏玩家
相似产品： 赛睿《魔兽世界》游戏鼠标等

无限可能
清华同方钢铁侠X46H

■晶合实验室 bluesky

清华同方钢铁侠X46H是一款偏向游戏影音应用的高性能笔记本。金属材质的机身赢得了用户们的青睐，特别是清华同方的ODC智能扩展技术可为整机实现机身减重、硬盘扩容、电池续航时间提升等实用型应用，方便用户使用。本产品外壳有“玄铁银”和“激情红”两个颜色版本，A面都采用了金属外壳。


只需要用硬币等顺时针旋转底部中央的旋钮，光驱位置的模块就会弹出


A面颇有“变形金刚”感觉的Logo设计


摄像头可手动关闭

从整机配置上看，由于目前大多数游戏对多核处理器的优化支持度不够完善，因此这款产品采用的高频双核i7处理器也能够为用户带来非常不错的游戏体验，大多数情况下并不逊于四核i7。NVIDIA的GT550M显卡拥有96个流处理器，拥有2GB DDR3显存及128bit显存位宽，核心频率为740MHz，支持PhysX等技术，其游戏性能在笔记本显卡中属于中高端。

“玄铁银”和“激情红”外壳版



带有MacBook味道的C面及悬浮式键盘


从左至右为：电池模块、减重模块、硬盘模块，电池模块容量33.3Wh，容量为自带电池（48.84Wh）的68%，使用减重模块可让整体重量降至2213g


圆柱式转轴设计



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★★

厂商： 清华同方（TongfangPC）
上市状态： 已上市
售价： 5599元（i7-2640M）
附件： 电源适配器、说明书等
客服电话： 800-810-5888（购买热线）
推荐用户： 游戏影音娱乐用户
相似产品： 神舟K580P-i7 D3、Acer 5750G-2674G50Mnkk

项目	参数
处理器	Intel 酷睿i7-2640M（双核四线程2.8GHz，睿频3.5GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	4GB（单条DDR3 1333MHz）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	750GB 5400rpm
显卡	Intel HD3000+NVIDIA GeForce GT550M 2GB显存
网络	支持802.11b/g/n无线协议、1000Mbps以太网卡
光驱	DVD刻录机（支持DVD SuperMulti双层刻录）
接口	USB 2.0×3、VGA、HDMI、耳机/麦克风接口、RJ45、电源接口、4合1读卡器
摄像头	130万像素
尺寸	345mm×243mm×32mm
重量	2.318kg，旅行重量2.829kg
操作系统	DOS
其他	ODC智能扩展模块、说明书、一年保换无亮点质量保证等

测试结果表明本机可轻松应付常见的办公、影音娱乐等应用；从3DMark及Heaven Benchmark（天堂）成绩看，它也足以应付市面上的大多数游戏。而在拷机测试中，本机在20次CPU负载压力最大的测试中获得比较平均的得分，说明其散热能力不错，系统温度一直保持得很好，所以处理器的睿频提升频率基本相同。Windows 7体验指数得分中内存得分仅为5.5分，推测为单通道内存所致，用户可自行添加一条内存组成双通道系统，性能会有明显提升。使用自带电池时的续航时间大约为4个半小时左右。

本机最大的亮点在于ODC扩展模块，用户可以根据自己的需求选择不同的扩展模块。

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2117
Windows 7体验指数	处理器	7.1
	内存（RAM）	5.5
	图形	5.4
	游戏图形	6.7
	主硬盘	5.9
3DMark 06	3DMarks	9480
	SM 2.0 Score	3881
	HDR/SM3.0 Score	3667
	CPU Score	3899
3DMark 11	3DMark	P1196
	图形分数	1072
	物理分数	3602
	结合分数	1061
CineBench R10（x86）	OpenGL	5703
	Rendering（1 CPU）	4503
	Rendering（x CPU）	9838
Cinebench R11.5（x86）	OpenGL	26.75fps
	CPU单核	1.24pts
	CPU多核	2.98pts
	MP Ratio	2.41×
Fritz Chess Benchmark	步数	6264
LinX 0.6.4	Gflops	33.1365

注： 所有测试项目得分均为越高越好

总结：

性价比很高的影音娱乐本，ODC模块的加入，使其应用有了更多的可能性，例如携带电池模块，可获得类似产品中极少见的6小时以上续航时间，足够找朋友玩上半天的游戏。



聆听无声处
罗技UE600vm隔音耳机

■晶合实验室 魔之左手

罗技UE系列是以定制版现场耳机起家的品牌，其隔音式耳塞产品当然也继承了最纯正的血统，UE600vm作为中端价位产品，正处于大部分音乐发烧友能承受的价位。

UE600vm的每个耳机都带有一个独特的顶燃式（Top-Firing）微型动铁发声单元，可获得更高的高频响应和更广的音域。其阻抗13Ω，灵敏度达到115dB，相当容易推动，更适应低输出功率的各种移动设备。

佩戴这款耳机后，会感到周围环境一下子安静下来，隔音效果明显，可以更好的分辨音乐中的细节，不过敲击线缆时耳机中会传来较明显的“听诊音”。其音色较为温润，位置感很强，感觉歌声和乐声就在身边，触手可及。它的中高音表现出色，低音略显不足，在如此靠近耳膜的地方也没有轰头的感觉。



麦克风位于右耳线缆上，主线则带有简单的线控，可用于接听电话及控制音乐播放，它们采用的肤质涂层手感出色



大量的附件使其使用舒适，兼容性强，且携带方便



UE600vm外形设计独特，耳机既可朝下佩戴，在运动时也可将塑型线缆绕过耳廓上方佩戴，更加稳固。其右耳机为红色，易于识别，配套的Comply海绵垫非常柔软，变形程度很大，几乎可完全压缩到中央的硬轴周围，还可快速恢复原状

总结：

作为中端动铁耳机，UE600vm的音色表现不错，其人性化的设计也让好动的年轻人可以享受最纯正的音乐。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 699元
附件： 耳塞组合、接口转换器、收纳盒、线缆整理工具等
咨询电话： 800-820-0338（售前及售后服务）
推荐用户： 希望无打扰享受音乐的用户
相似产品： 铁三角ATH-ANC23、索尼MDR-NC100D等

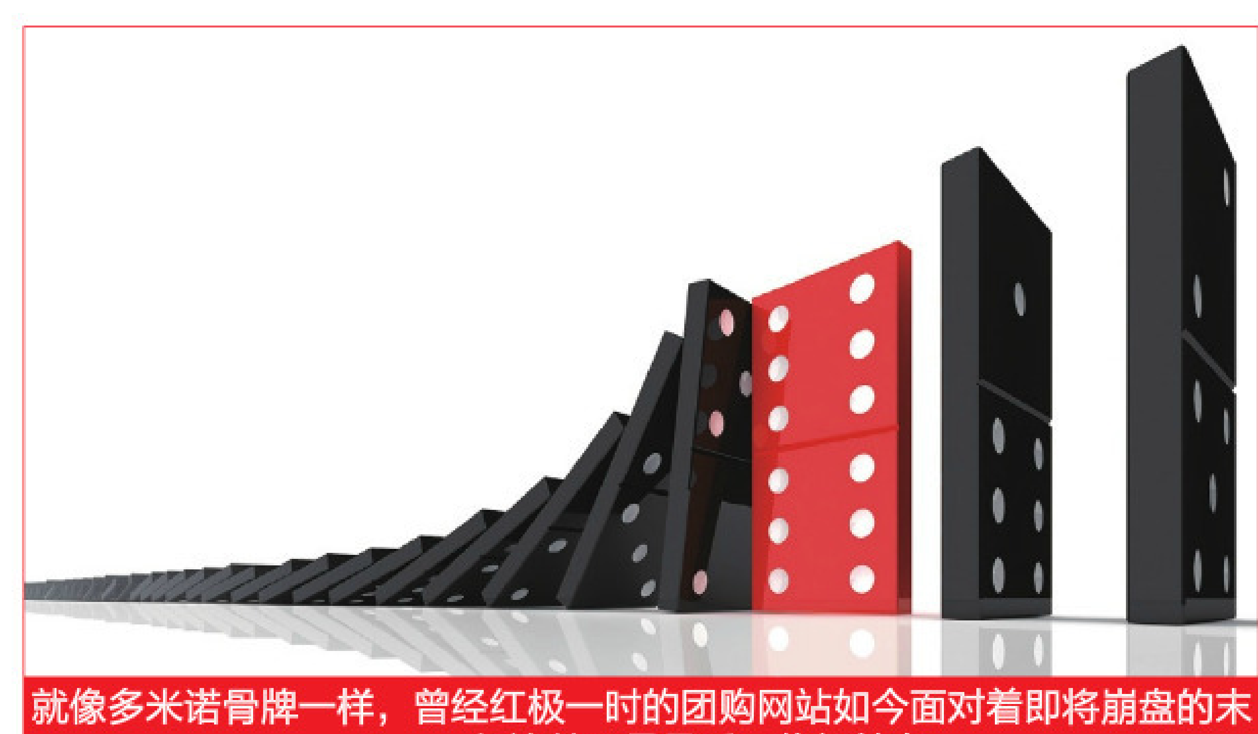
落潮
——团购网站的退烧

■本刊记者 水可

“潮水退去的时候，才知道是谁没穿裤子站在沙滩上。”

对于经常关注“专栏评述”栏目的读者朋友来说，这句话想必已经耳熟能详。当电子商务团购网站的泡沫如同预想中的那样逐步走向破灭的时候，的确是有无数光着屁股的猢狲在沙滩上裸奔。从上世纪90年代末中国互联网行业开始崛起以来，这样的景象我们已经看过了一遍又一遍：门户网站、网络游戏、博客网站、互动社区……一个又一个概念你方唱罢我登场，操纵着财富和欲望的大潮。有人一朝发达，也有一人一夜落魄，十多年来，兴亡的事情大家已经看得有些不耐烦了。

但是，对于那些身不由己被卷入其中的人，那些抱着希望和憧憬、并不期望一夜暴富只是渴望能够在行业中找到自己的位置逐渐安身立命过上安稳生活的人来说，这并不是他们所期望的结果。每个人都有梦想，而且大多数梦想并不算多么宏大。也许每个人都曾做梦梦到过彩票能中五百万，不过睁开眼睛，大家还是要面对并不美好的现实，一步一步地走下去，希望在下一个路口能找到一个期望中的结局。因此行业的大起大落，对于大多数人来说并不算是好事。


就像多米诺骨牌一样，曾经红极一时的团购网站如今面对着即将崩盘的末日——但这并不是最后一位牺牲者

伟大的诗人聂鲁达曾说过：“我承认，我曾历尽沧桑”，但沧桑需要岁月漫长的积淀，大起大落的沧桑催人老，让抱着梦想在都市中奋斗挣扎的年轻人心生疲倦，无力高飞却又心存不甘。从“向往北上广”到“逃离北上广”再到“回归北上广”，不变的是年轻人对自己未来的憧憬和对改变命运的期待。那么，现实能提供给他们的只有这些么？如果年轻一代对现实过于失望，那么整个社会就失去了向前发展的动力，无论是对领导阶层还是草根阶层来说，这都不是愿意看到的结果。

2011年是辛亥革命百年，百年之前，中国社会也曾经历同

样的巨变。王朝更替，洋务兴衰，新的制度和经济模式在国内兴衰沉浮，同样有无数年轻人身不由己被卷入其中，其后几十年挣扎的惨烈有目共睹。直到上世纪80年代初进入改革开放，人们才逐渐过上了前所未有的好日子。虽然互联网兴起给中国社会带来的变迁不能与辛亥革命和洋务运动相提并论，但在经济上，其影响还是史无前例的，至少在短短十几年内已经深刻改变了中国社会经济和文化。未来究竟会变成什么样，现在谁也说不清楚，但无论怎么变，普通人对于幸福生活的向往是不会变的。如何适应互联网所带来的巨大变化，把握住技术与现实的应用联系，是如今每一个渴望成功的年轻人都需要面对的问题。

与以往经历过辉煌但最终走向衰亡的互联网概念相比，正在经历退潮期的电子商务团购网站同样拥有“高科技”的名义，但不同的是互联网技术开始向现实商业经济展开前所未有的渗透。相对于网络游戏、门户网站、在线阅读和电子出版等此类原本不存在于现实经济系统中，而是纯粹在虚拟领域开辟出新市场空间的模式相比，团购网站是电子商务概念的发展延伸。众所周知，电子商务的核心就是调整传统经济的结构和模式，整合商流、物流和现金流的各个环节以获得更好的资源配置和商业效率。因此团购网站的兴起和衰落之间，与此前不同的是更多传统经济模式中存在已久的问题


所有不甘平庸的梦想家都渴望用自己的双手开创未来，但真正能承受挫折坚持奋斗下去的挑战者又有多少呢?

向互联网的反向渗透，这也是此次泡沫破灭过程中最值得注意的一部分。面对又一次风潮的过去，经历了潮涨潮落的投机者们，如果不想在下一次风潮中继续身不由己地成为牺牲品，那就必须在这次团购网站的变迁中掌握点经验和教训。商业一定存在投机，有投机就一定有风险，但辨识清楚什么是值得奋斗的事业，什么是虚幻的大忽悠，并不是如同春晚上本山大叔和范伟所表演的那么简单。

一眼见塌台



邀请明星进行代言，竭尽一切能力扩大网站的知名度……曾几何时，国内团购网站也经历过如此辉煌的热潮

2010年末团购网站热潮兴起之时，几乎每天都有几家团购网站上线。仅仅大半年的时间，团购网站就从仅有的几家迅速膨胀到一千家以上的规模，其泡沫之汹涌让所有人瞠目结舌：美团、满座、高朋、窝窝团、拉手等大型网站四处可见其疯狂推广的广告（例如葛优的拉手网广告）；团友、淘客、饭团等中小型垂直团购网站也逐渐在网民的舆论中建立了一定的知名度。除此之外，还有更多籍籍无名的网站在高校、美容院、酒店、机场等场所争夺着生存空间。热潮的兴起大家都有心理预期，不过能够在如此短的时间内热到如此地步，还是超乎了所有人的想象。在创业者云集的同时，“下半年一定会洗牌，一定会有很多很多的网站倒闭”之类的预言此起彼伏，不少唯恐事态不够热闹的看客似乎都在兴高采烈地等着这一切发生的时刻。

潮水落下的比想象的更快，就在各个团购网站还在忙着打广告占地盘的时候，悲剧就已经悄悄开始了：某知名团购网站杭州分站负责人卷款潜逃的事件在2011年10月曾经轰动一时，而另一知名团购网站在轰轰烈烈召开过宣布融资上亿美金的新闻发布会没多久，就出现了员工因为被裁员而集体讨薪的事件。行业中最为瞩目的Groupon与腾讯合作的中国团购网站“高朋”，在双方高调的合作声势下迟迟不见开张，2012年2月16日突然上线之后不到24小时又匆匆关闭，据悉是中外合作方工作人员因为意见分歧而导致的结果。连资金实力最强大，号称最正规的团购网站都如此，那么中小型的团购网站又会是什么样的处境？“欧拉团”“900网”之类并不著名的地方团购网站原本的影响力并不大，但前一天还能下单订货、第二天就人间蒸发的事情伤害的是整个行业的信用。也许大有大的难处，小有小的苦衷，不过从乱成一团的局面来看，整场闹剧似乎与网站的规模无关——那究竟又与什么有关，恐怕只有局内人才说得清楚。

陈和勇就是这样一位局内人，一年内辗转几家团购网



2012年2月16日，声势逼人的团购网站“高朋”突然上线紧接着又急速下线的新闻引发了无数人的猜疑：团购网站的大规模倾倒已经彻底无可挽回了吗?

站，从大型超市物流中心出来自己创业，再到网站被团购网站收购，8个月后默然离去，他完整经历了团购网站兴起以来的种种酸甜苦辣。从小员工、创业者到经理人最后再次回归创业，在整个乱哄哄充满狂热和愤懑的行业环境中，他算得上是一位比较冷静务实的互联网从业者。与那些拥有各种名校金融背景的牛人不同，他从超市库管一步一步走到今天的地位，无论是传统的销售行业，还是蔓延着各种高科技概念的互联网行业，陈和勇都算不上是很高层的管理者，却是每个总裁都需要的那种骨干执行力量。然而，就是这样一个稳重务实的人，也被忽悠了……

"记得曾经在书上看到过这样的话：眼见他起高楼，眼见他宴宾客，眼见他楼塌了……真形象。从行业开始发烧的时候，我们知道可能会出现这个结果，只是谁也没想自己也会站在那栋倒塌的楼里，好运气为什么一定会落在别人身上？话说回来，在事情发生之前，面对那么多美好的描述，能忍住诱惑不投身其中的人只怕压根没有。Groupon一上市就是上百亿美元的市值，就算是底层也有不小的收获，更别说创业者的收益了。所以尽管对现在这个情况有心理预期，但也不后悔，毕竟人活着总要尝试抓住机会，别留遗憾。这一年多以来几番折腾，也算是有一些经验教训，所谓的数字鸿沟是怎么回事，现在心里大概有数了。"

陈和勇离开外资大型连锁超市库管中心是在2008年奥运之后，他先是和朋友一起仿造传统的电子商务网站模式如当当网、卓越亚马逊建立了一个专门提供汽车相关产品的电子商务网站。这种细分垂直领域的网站的兴起也是一个小小的热潮，例如专售婴幼儿用品的"红孩子"，专门面对女性提供美容服饰服务的敦煌网等，陈和勇的网站经营了近一年已经逐渐走上了正轨，虽然没有太多盈利不过已经可以支持网站的运营成本。不过资金上的捉襟见肘让他总觉得心存遗憾，觉得没法快速做大就是因为没有钱。因此，当有人拿着Groupon的传奇来找他的时候，他动心了。加上当时与朋友在网站运营思路上有了一些分歧，于是他最终再次选择了离开，在北京东北四环霄云路的写字楼里与新的投资人谈妥合作细节，一个月内就开始了新事业。

"Groupon的模式看上去非常简单而诱人，但只有从事过这个行业的人才知道，其中的玄机远远不是网站上表现的那么简单。问题就在于，不管是不是懂行的人，都会说这个很简单——就是拼资金，拼人脉，拼价格而已。打价格战中国人非常拿手，沃尔玛在中国都未必是国美苏宁的对手，卓越亚马逊如今也远远落后于当当网，甚至后起的京东商城都已经超过它了。所以大家一谈这个模式都很热情，充满信心。其实呢，不懂的人是真不懂，盲目自信，而懂行的人如果说这个没那么简单，就会被看成没信心没眼光没胆量。只有昂着头整天吹牛的人才能从投资人那里拿到第一笔钱啊，后面能不能拿到先不管，声势早起来再说。这就是我进入经理人职位之后，合作伙伴告诉我的原话。我反问这算不算商业欺诈，他们则说只要咱们把事业做起来了就不是欺诈，我们还指望着网站将来上市发达呢。好吧，毕竟我们都是为了一个目的从五湖四海走到一起来的，于是就开始干吧。先是搭台子，照搬Groupon网站的模式做出一个差不多的页面结构来，然后就开始联系合作，充


尽管名义上拥有"高科技"的头衔，但电子商务团购网站在本质上依然未能摆脱传统商业模式的框架

实商品和服务的内容。接下来是建班子，迅速招募客服人员和商务拓展专员，下游的消费者端和上游的合作企业端两手抓两手都要硬，最后是喊号子，就是做广告做推广做营销，酒香也怕巷子深啊。实际上，每一步我们管理层都在盯着，但到我离开的那一天为止，基本上还是处于混乱的状态：样子都有了，架构完整，链条清晰，就是执行不顺畅，甚至都不如一些传统销售企业，相互之间推卸责任的现象很严重。这些还只是浮在表面上的问题，更多的问题还在后面——规模起来之后支付怎么结算，信息安全谁保证都还停留在纸面上。总之设想得很完好，做得磕磕绊绊，但资金消耗却是远比一般要快。我曾经对此提出质疑，相关负责人的解释是需要打开知名度，提上运营规模。不过你也明白，有些东西你看着奇怪就是奇怪，尽管看上去挺像回事。我觉得距离自己想做的事情越来越远，加上每次开会投资方的合作分歧越来越多，看到什么流行就问为什么那个领域我们不能做，从奢侈品到iPad，各种奇异的构想都能提出来说给参考。于是过年之前我递交了辞呈，好歹网站已经有了个样子，我自己的压力太大了身体也支持不住，不想以后背黑锅。"

简单的叙述中当然会有无数隐情，创业的路从来不是平坦的，但每个人有每个人的苦衷。说起自己的团购网站流浪记，陈和勇并不讳言吸引他投入其中的重要原因是因为钱，利益是推动一切社会行为的源动力，而金钱则是最直接的表现方式。但作为从草根库管员职位走上来的奋斗者，他认为钱只是生活的支柱，并不是创业者所追求的全部结果。除了金钱之外，经历一个企业从草创到成长最后壮大发展走向成熟的整个过程，这才是他迷恋的东西，就像他最初创业的网站那样。企业养活了很多人，大家对他的尊敬是发自心底的，他感受到被需要、被认同，感受到自己在这个社会上的存在是有价值的，改变了很多人的生活。如果仅仅是为了赚钱而没有一个良好稳定的创业环境，被投资方和业绩逼迫着做太多违心的事情，金钱也会失去原来的吸引力。"哪里都能挣钱，但不是哪里都能受人尊敬和认可的。"

二 那些猢狲

对于那些并不愉快的回忆，陈和勇并不愿意多谈，不过当话题转移到团购网站退潮的主要原因时，他说得详细了一些。他认为，如今的惨烈场面，主要是由于激烈的外部竞争环境和不规范的内部管理环境造成的。从宏观上来说，团购是一个低门槛进入、高资金支撑运营的行业。正是因为最初团购创业所要求的技术门槛低，才导致团购网站大批量地涌现，数千家团购网站抢夺有限的市场资源，造成了团购市场的根基质量良莠不齐，参与者鱼龙混杂。此外，资本利益的推动，使得众多大型团购网站不断进行巨额推广，行业的生存成本一下子被抬高了很多。再加上团购行业作为新兴的消费领域，产业链缺乏相关监管部门的有效监督与控制，使得后续售后服务无法保障、消费者维权难等问题频发。所以，“门槛低、高投入、轻内功、难监管”导致了目前团购行业竞争激烈，甚至小站转型的局面。

但更具体一些来说，团购网站面临的无非就是收益、成本和品牌问题。这些问题又相互交织在一起，让整个行业显得更杂乱。全球团购业鼻祖美国Groupon之所以在美国获得成功，一个重要原因是其毛利率一直保持在40%左右；而中国团购网站由于跟风者太多，模式又过于类似和单一，都想做成第二个Groupon，对手进入的商业领域自己就一定要跟上，竞争过于激烈。2010年行业的毛利率大体还能保持在10%左右。2011年全年除去几家大的团购网站，其他团购网站毛利率呈直线下降趋势，一些网站毛利率已下滑至5%左右，至少40%左右的企业是在亏本做买卖。毛利率的低下，源于产业链中的三方面压力：首先是团购收益分成的资金回笼压力，虽然说一些大型团购网站销售过亿元，但团购网站同商家的分成比例只有10%，这些根本不够负担繁重的广告费、运营费，而且即使是如今的这些收益还往往面临着拖欠的问题；其次是来自消费者的压力，早先用户对于团购很踊跃，是因为团购的价格有足够吸引力，但现在的团购用户经历了那么多之后越来越理性，单纯的低价团购已无法成为吸引消费者的法宝——特别是随着商品类团购如服装、化妆品、电器等实物向着服务类团购如餐饮、美容、电影等方向转变，消费者在考虑价格之余对于团购服务的质量也越来越重视；于是这就涉及到了第三个问题，来自线下合作企业的压力。团购是个新事物，无法代替传统销售渠道，因此任何企业和公司都不会过于倚重团购渠道，因为团购渠道并不能保证稳定的收益，波动变化极大，这次卖得好，但下次不见得会同样卖得好。因此线下合作企业对于团购网站带来的顾客也不会很重视，间接会影响用户的消费体验，伤害网站品牌。可因为团购网站的竞争过于激烈，在线服务人员压根没有资本和能力去和线下企业进行谈判博弈。所以，如何在保证利润的前提下打通上游的合作商业和下游的消费者，从根本上解决消费者需求的提升，这对于团购网站来说是个至今无法解决的老问题。



所有志向远大的团购网站都在向往Groupon的成就，但这种成功真的可以复制吗？

其实，团购电子商务不过是早年的电子商务变换了模式再次出现而已，目前也在走着同样的道路：初期凭借其线上交易的概念和低价因素培养受众，有了受众的基础就意味着有了赚钱的资本，这是皆知的道理；然而低价仅仅是诱饵，并非真正的优势。价格战从来都只是战术的一部分，靠巨额亏损的价格战大败对手，清空市场后再提价获利，似乎从来就没有因此成功的案例。举一个不是很标准的例子如团宝网，这家因为抢先注册了Groupon.cn域名而声名大噪的网站自2010年成立以来，就一直坚持着这种高调的路线。但2012年1月30日，团宝网总裁任春雷在新浪微博上自曝“深圳，四处筹钱”，承认资金链出现问题。目前深陷资金泥潭的团宝网不得不拖欠员工薪水和商家账款，任春雷则四处奔波寻找融资机会。团宝网是中国最早成立的团购网站之一，首开“一日多团”的业务模式，业务范围率先覆盖全国368座城市，同时在团购行业比较早开始采用明星品牌代言。对于团宝网的诞生，任春雷曾信心十足，然而，成也资金，败也资金。团宝网创立之初，主要投资人都是自然人，且均是内资。这导致投资方分散，估计约有十多个人参与投资，其中不少是任春雷EMBA同学。这种局面直接导致团宝网在后期融资时，美国VC/PE风险投资商从股权结构设置角度考虑，很难再插足，导致融资不顺。然而，在团购甚嚣尘上的2011年，团购网站谁都不敢放松市场投入，都在拼命砸钱造品牌、造人气，其中也包括团宝网。据公开资料显示，团宝网获得过两轮总额2亿~3亿元人民币投资。2011年在竞争激烈的团购领域梦想一飞冲天的团宝网，又高调宣布全年广告投放将高达5.5亿元。最后，当传说中的2012年到来的时候，团宝网的困境也随之到来了：光靠烧钱，是烧不出一个光明未来的。

另外，从线下合作企业的角度来说，很多商户对团购仍然处于一知半解的状态，在这种情况下，一般当然是选择与知名度高的大品牌团购网站合作。这样就再次造成了恶性循环——没有好的商户支持，中小团购网站就无法吸引更多的消费者；而消费者越少，越不会有优质商户选择它来合作，网站的处境也就愈发艰难。“当前团购网站所遭遇的困境，其实是一个超快速的激烈竞争导致的必然结果。”近千家团购网站抢夺有限的市场资源，造成了团购市场的根基良莠不齐、鱼龙混杂。再加上资本利益的推动，众多大型团购网站不断进行巨额推广，使得行业的生存成本一下子被抬高了很多。

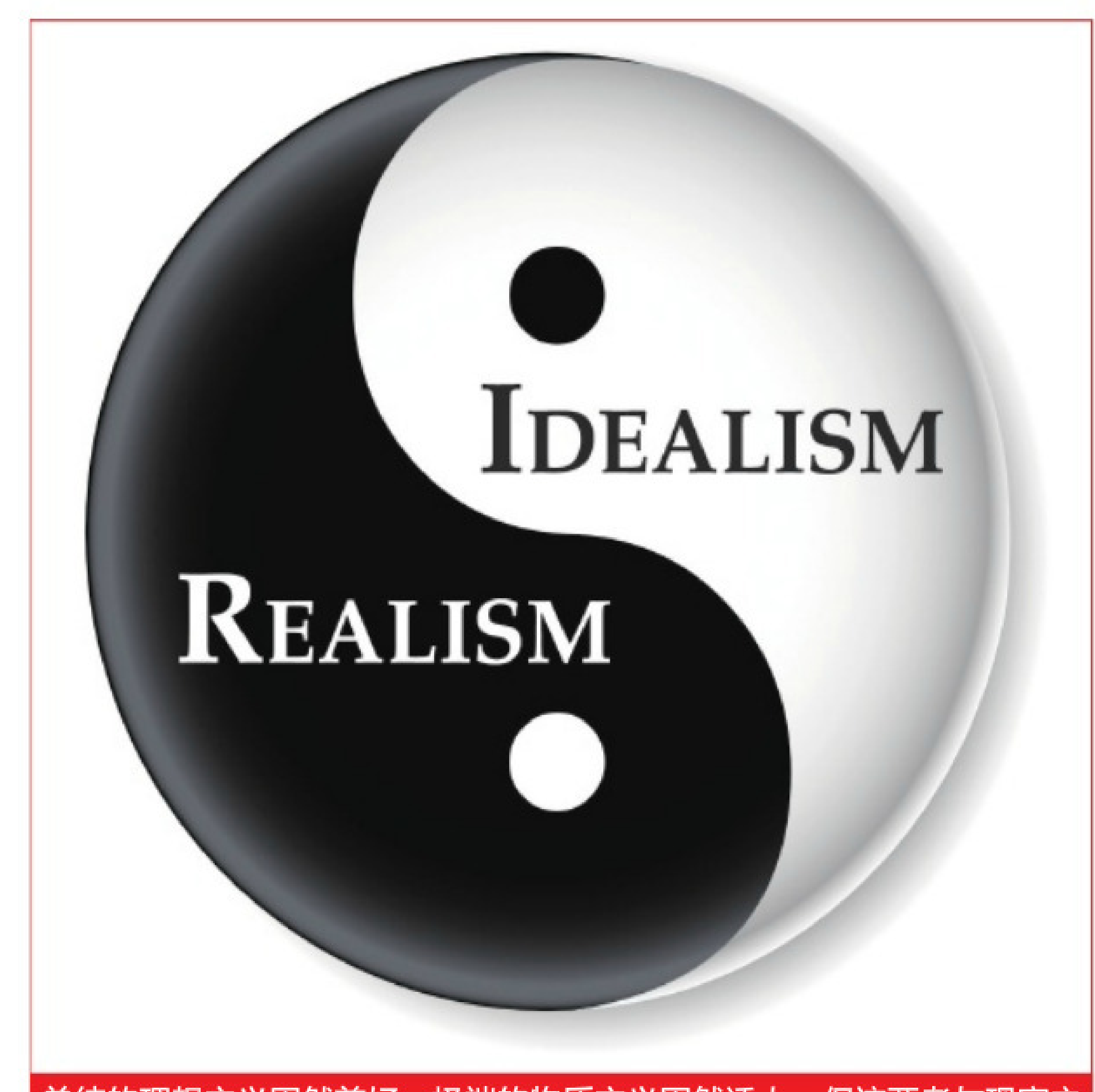
收益是和成本挂钩的，在收益还没办法迅速扩大的时候，成本的控制就非常重要。“一直听到的说法是企业还在推广时期，不花钱怎么能赚钱，结果到了最后这都成了万金油的说法了。其实如果仔细考察成本费用，会发现其中的问题太多了。很多线下的商业拓展专员为了拉到更多的合作客户，不断放低身段，提供回扣吃请，然后打到营销费用里。至于钱究竟怎么花的根本没数。虽然传统行业也这样，但团购网站的人胆子太大，做得太过分了。根本没法控制成本。有些团购网站不是出现了地方站点负责人卷款跑路的事情么？就是窟窿捅得太大没法补，干脆一走了之。”

其实最后说到底，都是人的问题，就是从业人员的素质。团购网站是个新事物，本身就没太多的专业人才，所以陈和勇这样的骨干才受到如此重视，最后才会如此郁闷。诸多迅速发展的网站所采取的办法是从传统销售行业挖角，懂不懂电子商务先不管，能带来合作伙伴、谈成有效合作就行。于是这些从传统行业转移过来的人员也将诸多传统行业中的陋习带了过来，迅速污染了整个商业环境。前面说的吃请、回扣都算是简单的，更复杂的交易外人压根看不懂。比如和某些企业假称合作，伪造交易单，然后以账期缘故拒绝和网站对单据，网站的费用就被吞没在了其中。手法并不高明，甚至可以说很拙劣，但在业内没人不明白是怎么回事，反正都是投资人的钱，自己的收益先保证能拿到。陈和勇最愤愤不平的就在于此，“难道做电子商务就不能踏踏实实地做一些事情么？京东商城难道是用这些手段才做到今天的地位？”抛开已经在打法律擦边球的问题不说，陈和勇认为如今消费者、网站和线下合作企业对团购都不满意的一个重要原因，也在于这些人从传统行业带来的做法。平心而论，其实网站和线下企业的合作原本不应该成为问题，只要合作之初双方保持相对平等的地位就行。但问题在于，有太多的网站为了拿到合作的



用“深圳，四处筹钱”作为关键字在新浪微博上搜索，我们可以很轻易地找到大量相关的新闻与点评。面对这次声势滔天的淘汰浪潮，国内团购网站到底应该何去何从呢？

单子，从一开始就把姿态放得极低，只追求团购企业的数量和交易额好看，压根不问消费体验和费用分成，都是一句“以后再说”搪塞过去，其实心里打的主意是等网站做大了，有了足够雄厚的交易资本再回过头来拼命压榨线下企业。就如同家乐福对供应商的严格服务要求那样，家乐福是为了保证自己的服务质量，而且所有的管理都有明确规范；但这些商务拓展专员从一开始就是抱着“你现在给我的脸色，我将来会加十倍给你甩回来”的念头去谈判，一切都委曲求全，服务质量不是关键要素，只要合作伙伴看上去光鲜亮丽就行。抢单子的压力和报复的念头加在一起，让线下的商务拓展呈现出一种奇怪的景象：初期姿态极低，但只要规模上去了可能立刻态度就会出现一百八十度的大转弯。所以不能单纯说是竞争环境太激烈，竞争中的人心态也不对，从传统行业带来的一些陋习四处蔓延传染。本身团购网站就是从线下企业和消费者的环节中细分出来的一个全新市场领域，如今已经变得和传统消费市场一样乌烟瘴气。毕竟环境都是人造就的，很难说是环境改变了人，还是人改变了环境。陈和勇说，如果一个领域里同时用两种极端的声音诱惑人员进入，一种是极端的理想主义，比如创业是一种生活，年轻是一种资本之类的励志鸡汤，另一种是极端的物质现实主义，直接拿着美国同行的上市财富梦来问你“将来想不想买游艇”，那这两种声音混杂的领域一定需要多警惕，尤其是对后来的年轻人来说，经常问问自己是为了什么投身其中，又得到了什么，看看理想和现实的差距在哪里，有助于自己不被那些理想主义和现实主义混杂的畸形环境所吞没。



单纯的理想主义固然美好，极端的物质主义固然诱人，但这两者与现实之间都存在着明显的差距

尾声：年轻人的互联网

潮水退了，注定要有人光着屁股裸奔。但对于陈和勇这样本想做一些事业的人，以及更多带着各种梦想进入这个行业的年轻人来说，如今的窘境实际上很不公平。他们尽心竭力做自己的事情，却因为非自己能掌握的原因被晾在了沙滩上，这不是一个应有的结局。

团购退潮，互联网却不会退潮。对于依旧要在互联网的潮头讨生活的人来说，他们没有拎着钱箱跑路，还要面临房贷车贷、未来结婚成家生孩子的压力。在一个新兴的领域淘金并没错，连陈和勇这样堪称老成稳重的人，也在朋友和投资人的劝说下动了心。但进入这个行业后，如何选择却是自己要负责的。陈和勇就对自己的现状很坦然，“重新回到个人创业没什么不好，至少得心应手了一些。”不过对于后来的年轻人呢？他们有勇气和信心从头开始么？陈和勇说他离职之后终于有时间认真读完了乔布斯的传记，其中的一句话让他感慨良久，“永远不要为了钱去做事情，要为你心里真正的喜欢而去做，工作也是如此。”这个道理其实人人都明白，不过真的面对金钱的时候，能像乔布斯那样还能坚持自己的人终究是少数。陈和勇说这一年多的变迁让他这个已经年过而立的人终于彻底记住了这句话。

“知道么，春节回家，才知道亲戚家的孩子在高校里和我们前些时间做的是同样的事业，团购电子商务。你知道人家是怎么做的么？他们看准了现在的孩子都‘很宅’，宁肯叫外卖也懒得去食堂打饭。就在学校的网上推出了代跑腿服务，连男生买烟，女生买卫生巾都可以代购，只要注明宿舍地址和送到时间就行。而这些宿舍里的男女生为了节省代跑腿的费用，通常都是一个宿舍集体买。这不就是最原始的团购网站么？不要小看，这十几个孩子每年的收入不亚于普通的城市白领阶层了。所以说，互联网一定是属于年轻人的，当随着互联网一起出生长大的这一代彻底成长起来之后，他们一定能在其中杀出一条新路来，扎克伯格又有多大呢？比这一代大十岁而已”

希望未来真的能如此。



老一辈倒下，新一代崛起，世代更替的规则永远不会变。未来之路到底是原地循环还是曲折发展？时间会告诉我们答案

又是一年春风绿，又是一年3·15。每当这一天，各种维权故事充斥在媒体上；每当这一天，各类虚伪的商家都会被揭露出本性。对于消费者而言，它是节日；对于经营者来讲，它是考验。作为中国5亿网民当中的一员，今天你维权了吗？在日常消费过程中，你的维权意识是否足够强？当遭遇消费纠纷问题，你是否会坚定地维护自己的合法权益？……请不要再保持沉默，让3·15的暴风，来得更猛烈些吧！

在沉默中爆发

IT业3·15反击战

■策划 本刊编辑部

导读

P19 当心！上网陷阱——“流量小偷”现形记
每个人的手机都有一双隐形的翅膀，一双把流量带走的翅膀……

P26 曝光！流氓软件——不容忽视的软件维权
面对强势的恶意软件，想要摆脱弱势地位，还是要靠自己来拯救自己。

P33 注意！李鬼出没——警惕山寨设备鱼目混珠
报告，山寨厂商同步率突破100%！消费者究竟如何应对？

P38 公开！不能说的秘密——数码水货及其保修悖论
一切事物存在即合理。如果使用水货产品，谁能为用户护航保驾呢？

P43 走开！让专业的来——专用硬件真“专用”？
我们是否有必要为“专用”这两个字而付出更多的金钱？

当心！上网陷阱 “流量小偷”现形记



■吉林 liuliugo
北京 Mugi

“尊敬的用户您好，您当月套餐剩余流量为0MB，超出部分按0.0003元/kB计算……”。面对如此判决书般的短信内容，一般人只好无奈地摇摇头再诅咒一下运营商。3G固然美好，每月几十元的套餐也可以接受，但如果管不住这只叫“流量”的野兽，一旦给了它点儿“阳光”其后果很可能就要蒙受巨大的经济损失。为了节省流量我们屏蔽网页图片、不看视频、不下载音乐……可是竟然还不够用。难道智能手机天生如此？这其中隐藏着怎样的玄机？

事情的开端

事件一：某315投诉网站

主题：手机流量莫名消失

内容：最近换了个手机，是Android系统的，一开始用着不错，可是今天早上一查手机费居然变成了158元！要知道前几天还是17元。之后我去网上查了详单，在每天固定的几个时间段里，流量就莫名其妙地消失了，有的甚至是在半夜！我很无语，那时候正在睡觉，怎么会上网呢？究竟是怎么回事儿……

事件二：某iPhone论坛

主题：[求助]iPhone流量是安卓3倍啊！月耗300MB！

内容：各位专家，我之前使用MIUI优化过的Android系统，月流量保持在70~90MB一个月。最近换回iPhone，从早上8点出门到晚上6点到家就用掉8MB，而且其间只使用了微博和微信，个人觉得系统里还肯定内置的一些东西又走了很多流量！一不小心300多块钱的话费就没了啊！哭！到底怎么办才好？！

事件三：某Windows Phone论坛

主题：诺基亚Lumia 800为什么这么烧流量啊？

内容：各位入手800的同学，你们有同样的问题嘛？我的800每天都要花掉2MB的流量，可是我几乎没怎么玩手机，不知道流量都跑到哪儿了。有没有明白的大侠，指教一下吧！

开放的Android是把双刃剑

凭借开源免费的特点，Google成功塑造了Android操作系统的巨人形象。从2011年多家机构提供的数据来看，Android不愧为智能手机市场的王者，占有率曾一度超过了50%。其独特的开放性得到了许多开发者的青睐，各类应用软件商店和丰富的第三方ROM版本也是消费者选择该平台重要的理由之一，而国内的运营商们则瞄准了Android手机高性价比的特点，相继推出

了不少在价格上极具吸引力的合约机。在一片欣欣向荣的气氛中，国内的Android阵营逐渐发展壮大，用户也习惯了用Android手机挂QQ、刷微博、看新闻……然而作为普通用户，随之而来都会面临的一个困扰就是——手机流量不够用。除了软件使用时产生的流量以外，用户还在抱怨Android系统会悄悄地“偷流量”。如果事实真的如此，岂不是便宜了运营商？

1.合理使用联网的Google服务

为了验证“偷流量”的说法，笔者做了一个小小的实验。从上午7:51开始到10:47结束，不对手机进行任何操作并观察流量变化（图1、图2）。从MIUI内置的监测工具来看，手机在这段时间共消耗了133kB，如果折算成一天24小时，用户就算连QQ都不开，系统也要消耗近1MB流量，一个月下来你的套餐内流量够用才叫奇怪呢！

那么到底是什么消耗了这些流量？我们打开系统防火墙列表，从数据中可以看到罪魁祸首是“Google服务框架”“电子市场”“Gmail”和一些需要时不时从网络获取信息的程序（图3、图4）。也就是说，如果你使用了Google所提供的这些服务，包括“同步联系人”“同步Gmail”“同步日历”或者自动从电子市场取得更新信息，以及天气插件、即时通信插件等，它们都会无声无息地消耗流量。

若想把它们耗费的流量省下来，一个行之有效方法是放弃使用这些便捷的服务，通过特殊软件将官方应用彻底删除来个斩草除根。不过相比之下，用防火墙类软件对它们分别设置，改为“只能在WiFi下使用网络”显然更合理。刚才为了测试方便，笔者使用的是MIUI中内置的流量统计工具，除此之外我们也有很多其他选择，例如“海卓冲浪”“上网管家”“流量监测仪”等监控应用都有不错的用户口碑。另外，不少安全厂商提供的工具中也自带流量监测功能，一样适合在Root以后的Android手机上使用。

以“海卓冲浪”为例，它的主界面中包括了“流量监控”“防火墙”“联网助手”“智能开关”4个功能。进入“防火墙”页面，首先我们选择第一项开启防火墙，再从第二项中选择防火墙模式（白名单或黑名单），之后在应用列表中设定好使用规则，完成后点击“保存设置”即可生效（图5~图8）。



3小时就消耗了133kB，系统果然会偷流量？



使用防火墙查看详细信息

可对不同应用的联网方式进行单独设置



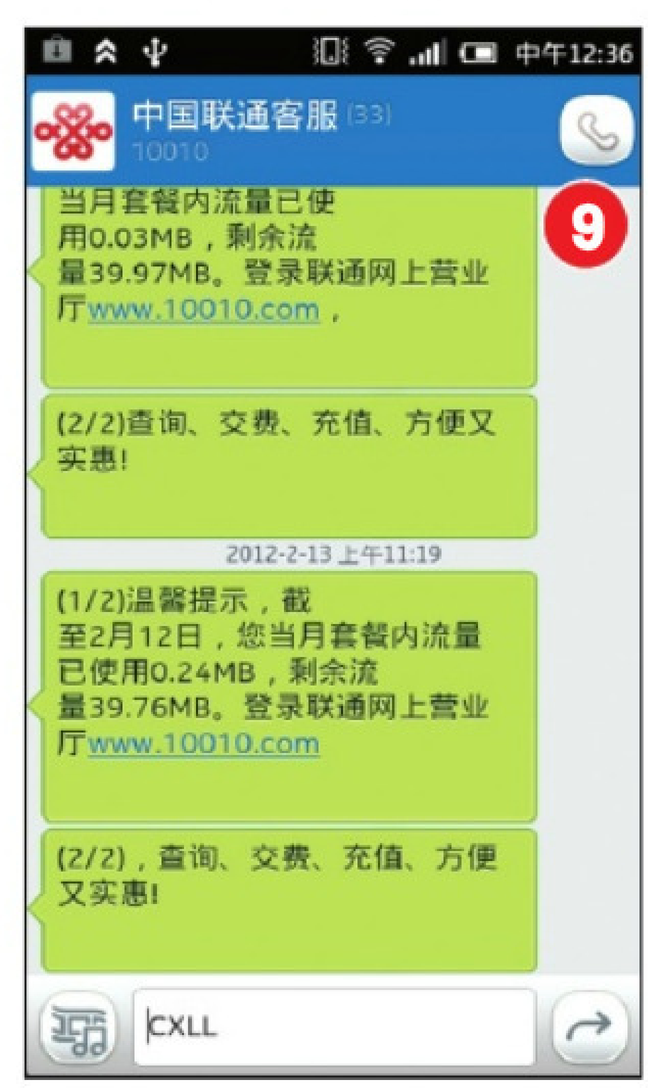
“海卓冲浪”的主界面

防火墙下可查看各程序消耗的流量分别是多少

选择“详细信息”查看上传与下载的流量

“智能开关”最为有用，利用它你可使手机在连接WiFi时自动关闭移动数据

需要注意的是，Android系统的流量统计软件众多，但有些统计结果却往往与真实数据相差悬殊，其原因一方面可能是程序还不完善，也可能是兼容性方面问题。所以当每月月初使用它们监控流量以后，如果遇到需要消耗大量流量的情况，最好事后要通过短信查询的方式从运营商那里得到最精确的流量使用报告，并以此对软件重新修正（图9）。如果疏忽了这一点，用户很有可能就要为超出的流量买单了。



联通3G用户发送短信“CXLL”到10010查询3G流量信息；中国移动3G用户为编辑“CXYL”发送到10086；电信3G用户编辑发送短信“108”到10001

2.屏蔽内置广告

还有一些朋友认为，如果不使用诸如邮件客户端、新闻阅读器等需要联网的软件，只玩些单机游戏或只看下载回来的电子书就不会使用任何流量，而且就算消耗，也比Google账户同步所需的流量少得多。但事实上，他低估了软件内置广告的“胃口”。我们以知名的《愤怒的小鸟》为例，它的官方免费版带有广告内容，内容的更换频率也比较频繁。经过短短5分钟的游戏测试，系统消耗的流量就由164kB上升到了181kB，可见广告消耗流量的能力不容小视（图10~图12）。

由于Android系统支持后台多任务，所以不难想象，当运行几个带有广告的小说阅读器、游戏后的流量消耗会多么可怕。为了解决该问题，我们可以像上文一样用防火墙工具把这些程序加入黑名单，使其失去连接网络的能力。但由此引发的不便也随之而来，因为许多游戏需要联网获取服务器数据，一些小说阅读软件也需要下载最新的章节，一旦把它们的网络功能彻底屏蔽，那么这些软件也就无法正常工作了。开发人员的“良苦用心”难不成是要我们来回切换防火墙的设置不成?



内置广告的《愤怒的小鸟》

游戏前后流量相差17kB，此时防火墙联网白名单中只有此程序

与讨厌的广告作斗争的情景，会让我们首先想到在Windows系统下的常用解决方法——修改系统hosts文件将广告服务器地址指向本机，这种方法同样适用于Android系统。可以使用“Root Explorer”软件找到“/system/etc/”目录下的hosts文件，将广告服务器的域名添加到其中，地址改为“127.0.0.1”。当然，我们完全不必手动逐个添加，广告屏蔽软件可以智能地代替我们操作。例如“AdFree Android”（下载地址：http://t.cn/zOAcO2y），使用后软件将无法连接广告服务器，但其他功能完全正常（图13~图15）。



AdFree启动时会检查版本更新

完整后进入主界面，点击左上方的“下载并安装主机”

成功后点击确定，重启后使更改生效

3.利益驱使下的黑色链条

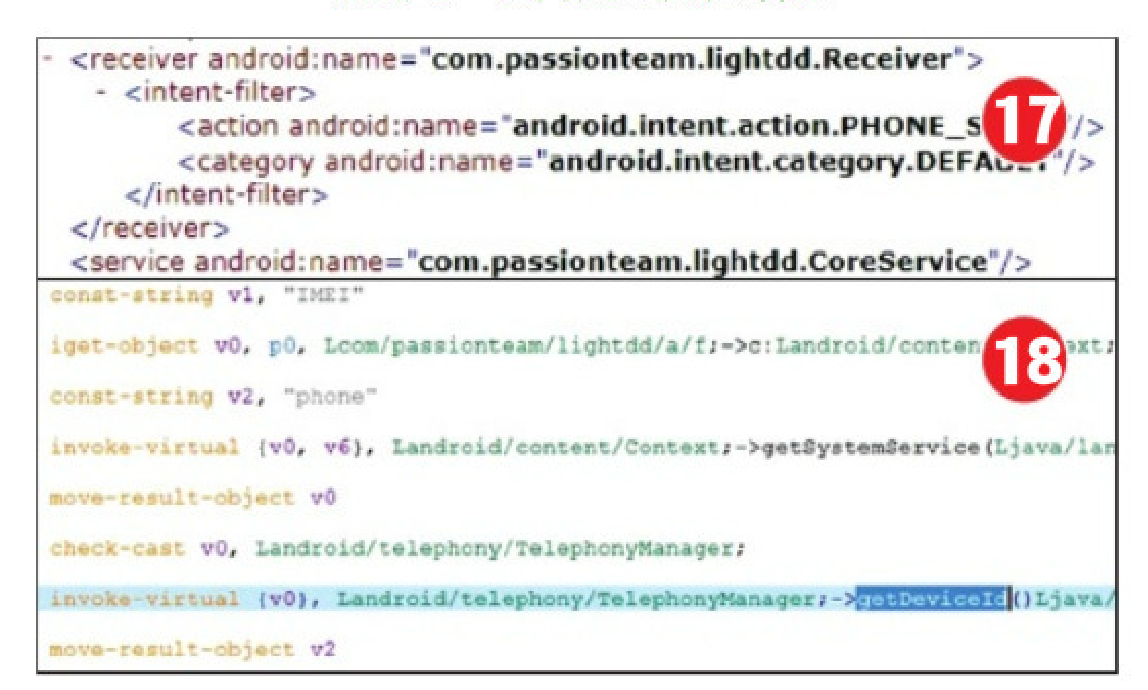
设置了软件访问规则并屏蔽了内置广告，按理说应该不会再有流量消失问题的烦恼，可是Android用户天生就是这样命苦，想要远离流量问题还没那么容易，因为流量所承载的这些数据对于一部分人来说还牵扯到极大的经济利益。之前主流媒体曾大力报道过的恶意软件“给你米”，它就是一个典型的因为“偷流量”而被用户所唾弃的软件，程序会将自身伪装到其他软件中，由专门负责传播的人员发布到第三方软件商店、论坛或其他可被用户下载的渠道（图16）。一旦用户安装了此款恶意软件，手机就会自动在后台搜集用户的隐私数据，并定时发送出去。而且它不仅当“小偷”还会时不时转职成为“推销员”，自动在后台下载其他软件进行安装。

恶意软件存在的地方一定都涉及着利益关系。从“给你米”的案例不难看出，这类软件的目的在于将用户的隐私数据窃取出来，卖给需要它们的公司或个人，而“偷偷下载软件”的功能则是因为有人购买了某公司提供的产品推广服务，恶意应用同时在为这些公司的客户提升产品的装机量。“给你米”事件至今已过去了一年多，很多还未查清的真相也逐渐淡出了人们的视线，但恶意软件却从未停止发展并一直不断出现变种，甚至还渗透到了Google官方应用市场中。去年6月份左右，Android Market曾集中出现了34款被捆绑了恶意插件的应用，分别由6个不同的开发者账号上传，预计有3～12万用户下载并使用了它们（图17、图18）。

与苹果独自掌握软件的销售渠道和提供相对公平的环境不同，Google从确立Android开放性的那一天开始，就把开发者置于了非常尴尬的位置。第三方软件商店、手机论坛都成了Android用户获得软件的渠道之一，开发者想要让自己的产品获得理想的安装量非常困难，他们不得不到处发布自己的程序，甚至花钱购买第三方软件商店中的推广告位，这其中的苦涩想必国内开发者都有深切的体会（图19、图20）。如此困苦的现状迫使不少开发者寻求变化，他们要么转向生态系统更成熟的iOS，要么求助于专门从事Android软件推广公司。根据一些开发者的提供的信息，此类公司可在短时间内使你的产品获得理想的装机量，但不会保证用户的活跃程度。也就是说，用户很可能在安装后的短时间内将软件卸载掉。其原因不难推测：用于推广的软件会随恶意程序一起安装到手机中，毫不知情的用户发现后立刻也将其他不熟悉的应用一并删除。



CCTV也曾经报道过“给你米”，这款恶意软件在国内各论坛里一时间成了热门话题



植入的恶意代码会监听用户的通话状态，一旦发生改变则激活名为“CoreService”的服务搜集用户各种手机信息并发送到指定的远程服务器

正是由于软件推广难的问题，才导致了有人会专门利用恶意软件在用户的手机上偷偷下载其他应用赚取佣金。在整个链条中，开发者并没有得到真正的实惠，因为用户的流量被偷偷消耗掉了，必然会把矛头指向这些不请自来的软件。流氓式的推广，只有那些编写恶意软件并进行传播的人才是真正受益者，是整个产业的所要打击的对象。

除了通过恶意软件推广以外，ROM内置也是一种有效的方法。在淘宝的水货手机销售店以及国内各大Android论坛中，会发现有很多人不遗余力地制作各种版本的ROM。你不要以为他们个个都是“活雷锋”为广大机友服务，其中有些人会在ROM里加入客户需要进行推广的软件，国内有几家大型网络公司就特别偏爱这种推广方式。对用户来说，这样的推广形式令人厌恶，某些软件还会在后台偷偷发送用户数据，消耗大量流量，并且普通用户无法轻易卸载。



国内的第三方商店会直接出售广告位



“广告联盟”推广在网络上比比皆是，而“给你米”的后台连接网站中就有它

4.一劳永逸的解决办法

恶意软件以及ROM中内置来路不明应用都会消耗流量，用户想找到一个通用的解决办法还真不是件容易的事情。相比之下，去除ROM中内置软件相对容易，笔者推荐两种办法。第一种是自行刷ROM，也就是“刷机”。因为重新安装系统后，之前系统中的所有软件会随之完全清除。不同机型的刷机方法有一定区别，而且有些涉及的步骤比较繁琐，所以本文不再赘述。如果你无法从网上找到教程自行操作，最好还是请个常玩手机的朋友来帮忙。

除了刷机以外，由于水货手机自带系统通常已取得Root权限，我们可以直接使用专用软件删除这些内置程序。例如“系统软件清道夫”，运行后会显示手机中所有已安装的软件，选择“系统软件”会自动过滤普通应用，只显示出系统内置的。在每个应用的下方软件会给出提示，重要的程序会用红色警告，并显示“核心文件，禁止删除！”的文字说明，而其他内置应用则会显示“待鉴定，不要乱删”的字样。单击某个程序后可选择“联网鉴定”，程序会根据APK文件的名称查询它的详细信息，之后就可以自己决定它的去留了。对于要删除的内置程序，先选择“禁用”再从回收站里删除，不过笔者推荐大家先禁用不着急清除，因为只要让它不随系统启动、不占系统资源就不必彻底删除，以免造成意想不到的麻烦（**图21～图24**）。

关于怎样解决恶意软件同样也有两种方法。对于手机系统不太熟悉的朋友，可以使用知名的安全工具，它们会利用扫描引擎和数据库确保用户下载的软件中不会含有恶意代码。虽然这些工具使用方便，但遗憾之处在于它们会占用大量系统资源，也会消耗一定的数据流量。说到底，真正一劳永逸的办法还是需要我们学会识别程序所需的权限，根据它的行为判断其是否存在恶意行为。懒得记忆各种权限的话可以在PC上使用豌豆荚、91手机助手等软件安装APK文件，安装之前它们都会显示出软件需要的权限，并有相应的说明（**图25**）。

在众多的权限中，我们需要格外注意以下几个条目

1. 网络通信——完全的互联网访问

这是很多免费软件都需要的一个权限，因为它们会通过展示下载的广告获得收益。当一款无须使用网络的单机应用在安装时出现该权限的需求时，应该在安装以后把它的名字添加到防火墙的黑名单中。之后如果通过更进一步的观察确定其没有恶意，可对它开放WiFi下更新数据的权限，避免软件在正常更新时消耗过多流量。

2. 读取联系人数据——涉及你的个人信息

这是社交类应用常会使用的一个权限，通讯录、短信收发工具也会使用到它，但如果一个用来更换壁纸的软件请求这个权限时，我们几乎就可以确定它不坏好意了。

3. 电话呼叫——可能需要你支出话费的服务

这个是特别需要留意的一个，如果恶意程序想在半夜用你的电话拨打某个号码，它在安装时必然会要求这个权限。但若是“触宝拨号”“语音拨号”等拨号功能的优化软件，使用这个权限就完全正常，可以放心安装。

4. 发送短信或彩信——可能需要你支出话费的服务

什么时候我们需要发送短信或彩信呢？答案是要么“QQ通讯录”“有你短信”等软件需要调用短信功能，要么是编辑图像后需要用彩信分享给好友等情况。一些地图类软件也常常需要该权限，它能帮助用户快速地把地址发送出去。所以当软件要求这个权限时我们没必要特别紧张，如果无法确定软件的底细，还是到网上查询一下吧。



软件显示系统内置的软件，非重要的程序为白色

点击其中一项后弹出提示，点击禁用后放入“回收站”



查询“Gmail.apk”时会打开浏览器进行搜索，用户自行判断是否应该删除

从回收站中删除的软件无法找回，应三思而后行



使用豌豆荚安装一款社交类软件，所需的权限列表中包括“直接安装应用程序”，这说明要么是程序需要安装自身的更新文件，要么是有恶意程序会在后台偷偷下载其他软件。如果你无法确定，可以从更安全的官方应用市场中下载，或者干脆发Email询问开发者为什么需要该权限

iOS独善其身?

苹果公司独特的商业运作模式是奠定App Store老大地位的重要原因之一，官方的软件商店是非越狱用户唯一的软件下载渠道。开发者的产品首先要提交到苹果方进行审核，在确定没有问题之后才能上架到商店中提供给用户购买。从前一段时间360系列产品被下架的事件也可以看出，苹果对扰乱App Store排名的惩罚力度可谓相当之大，开发者想要提高产品的知名度，只能通过其他媒体进行宣传，不可能出现Android系统那样“偷鸡摸狗”的形式。苹果的思路很清晰，他们为了保证利润与服务质量，不允许其他人破坏已建立好的渠道，也不打算把这块蛋糕分享给他人。此前，苹果法律团队就向提供盗版软件的Apptrackr网站发出了警告，迫使后者不得不对网站进行了修改，并将服务器迁往美国境外以规避可能遭到的进一步法律制裁（**图26**）。

由于iOS生态系统的这些特点，非越狱的苹果用户基本不用担心恶意软件的侵扰，但事实果真如此吗？随便走进一个iPhone论坛，求助、询问流量消失的帖子随处可见（**图27**），开篇那位苹果用户所遭遇的事件仅仅是一个缩影，而且他的情况还并不算最糟糕。如果流量居高不下，笔者建议可从以下3点寻找原因：

1. 过多软件使用了“推送”通知

我们使用的微博客户端、新闻阅读器以及天气、邮件、聊天等软件都会提供推送功能。它们在安装后会弹出提示请求推送数据，如果用户允许，它们将在后台接收数据消耗掉一部分流量。关闭的方法是在“设置→通知”中找到我们不需要使用推送的软件，关闭此功能即可（**图28**）。另外在“设置→邮件、通讯录、日历”中，还可适当降低iCloud的更新频率来节省流量。

2. 软件安装/更新产生的流量

在使用蜂窝数据连接网络时，尽量不要使用iTunes下载软件，并且在“设置→Store”中关闭“使用蜂窝数据”，以免在其他设备上购买了软件后，导致登陆同样账号的iOS设备自动下载这些应用（**图29**）。这一点是很多用户所忽视的问题，也正是大量流量消失的原因之一。

3. 避免在WiFi信号不稳定时下载

很多朋友喜欢利用公司的WiFi网络下载歌曲、电影，可有时候WiFi信号并不稳定，时断时续下载可能会出错终止并提醒用户重试。粗心的人可能会在手机自动转为使用蜂窝数据时让它们重新开始下载，那么系统就会使用移动网络来下载软件，就算重新连接上WiFi也无济于事。

非越狱用户尚且需要注意节省流量，越狱后的用户更应关注手机的流量统计信息，并留意相关新闻，避免在第三方软件商店或自行添加的“软件园”中下载具有未知安全隐患的程序，以免被它们在不知不觉中产生了莫名其妙的流量。当然越狱后也有一个好处，用户可以自行安装防火墙软件，比如我们可以在Cydia中的BigBoss软件源里搜索“FireWall IP”软件



使用Installous的用户一定不会对Apptrackr.org感到陌生，这个网站完全可以看做是网页版的Installous



光是看这些帖子的标题，就已经很让人震惊



在iOS 5中，所有可能在后台接收网络数据的软件都能在通知中心里进行设置



关闭“使用蜂窝数据”会有效节省流量

（也可从国内的其他软件源寻找），它就是一款专门用来管理iOS网络连接的防火墙，功能十分强大（图30～图32）。



FireWall IP主界面中有“全局允许”和“全局阻止”两个主要项目可详细设置

在设置菜单里，用户既可以控制防火墙的开启或关闭，也可以选择在WiFi下不阻止任何程序连接网络

如果某个程序尝试访问网络，防火墙会弹出提示，用户决定是否放行

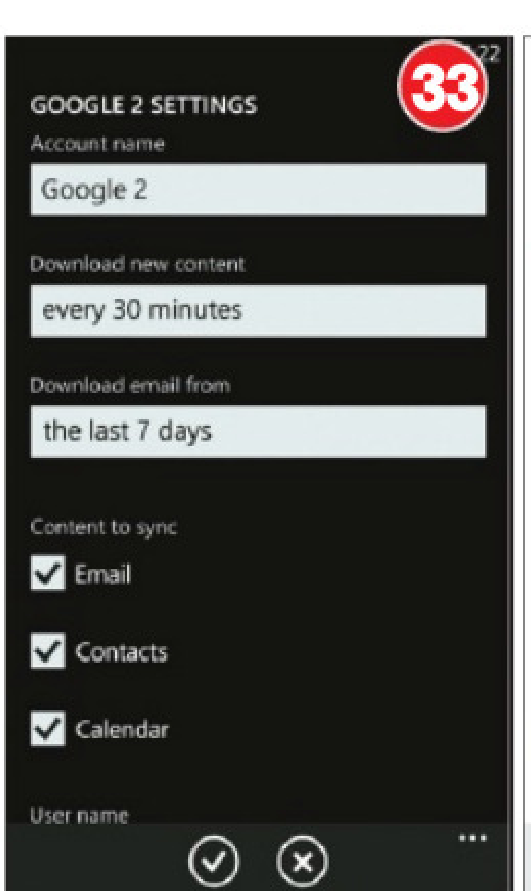
总的来说，苹果未给恶意软件的开发者留下太多的施展空间，消耗流量的问题主要集中在用户的使用方法上，但这不代表iOS是绝对安全的。不知道大家是否记得美国问答网站“Hipster”在iOS上推出的“Find Friends”应用，之前就被曝光会自动上传用户的通讯录信息。该公司CEO解释说，获取这些用户信息只是为了提升软件的功能，并没有任何恶意目的，而且在新版本中也会询问用户是否允许。但我们不得不说，该软件竟在苹果眼皮底下捣乱，未经用户许可把数据上传到自家服务器中，可见App Store的审核机制和iOS的安全性在未来必将接连受到更大的考验。

Windows Phone完美无缺?

很多用过Windows Phone 7或者7.5（以下统称WP7）的朋友都对全新的操作系统有着简约、流畅并带有先进思想的感觉，在吸收了极度开放的Android系统的教训以后，它似乎比iOS更加封闭。相比较iOS和Android而言，WP7在后台程序流量控制方面可以说花费了一番心思，很多无谓的流量损失也是基于用户对系统设置和特性不够了解的基础上产生的。

比如系统自带的邮件功能，一旦用户设置好了邮箱，系统会默认每隔30分钟检查一次是否有新邮件，Google Mail、Hotmail等还会同步联系人、日历等内容，并且允许用户选择更新的频率和同步内容（图33）。另外，邮件中包含的附件以及大量图片在收取时是不会传输这些内容，如果有需要可以点击它们激活下载（图34），而且此时即使同时连接WiFi和蜂窝数据，系统也会默认使用前者，这一点在iOS和Android系统上也都有所体现。

此外对于后台悄悄通信的应用，WP7也有专门的“background task”（后台程序）进行管理。它会列出所有第三方会进行后台数据传输的软件，用户可以根据需要来确定是否允许这些应用进行后台传输（图35）。



邮件更新频率从15分钟到2小时不等，也可以设置为手动更新



没有图片的邮件不会影响到阅读体验



用户无法控制数据传输的应用会出现在“advanced”（高级）列表中

结　语

“不是我不明白，这流量变化太快。”如果那时候智能手机也像今天如此普及，我想崔健说不定会把歌词写成这样。不管是Android也好iPhone也罢，用户绝不会希望花钱买来的是一台制造麻烦的机器。然而理想与现实往往总是那么遥远，唯有不断钻研手机操作系统、熟知各种欺骗伎俩并加强自身的防范意识，才能尽量避免类似的悲剧发生在自己身上，是不是颇有讽刺的意味呢？ P

曝光！流氓软件 不容忽视的软件维权



■贵州 逍遥

提起“维权”，很多人想到的会是“购物维权”“旅游维权”“房产维权”等等，“软件维权”似乎从来就没有人去过问。在现如今国内软件行业的大背景下，厂商的角色从服务者很容易就会转变为操控者或者破坏者，这对于数亿的中国网民来说无疑是一个极大的隐患，然而这方面的维权却显得十分困难。近年来，涉及软件行业的案件几乎都是在软件公司之间展开，软件用户的维权诉讼十分少。一方面是因为缺少正规、有效的投诉渠道，而更重要的还是人们缺乏软件维权意识。所以，要想保护好软件使用者的合法权益，只好先从自身做起，也必须先从自身做起。

免费不是可以侵犯的理由

我们早已经习惯了下载和安装各种免费软件，并且为此常常窃喜。然而对于各种免费软件中暗藏的霸王条款和欺骗陷阱，用户或是茫然不知，或是因习惯而熟视无睹，又或者无可奈何……难道免费软件就可以理所当然地损害使用者的权益的吗？让我们坚决地说：免费决不是可以侵犯的理由！

1．大意就中招！——免费软件中的欺骗型陷阱

从官网下载的免费软件检测后无毒，开始一路点击“下一步”进行安装……这应该是许多普通电脑用户的习惯。然而对于安装过程中的一些提示和注意事项，又有多少用户真正关注过呢？在许多免费软件里都捆绑有插件或第三方软件，有的给出了较为明显的安装选项和提示，有的则作足了伪装，稍不注意便会上当。

第一种：明显提醒型——粗心用户会上当

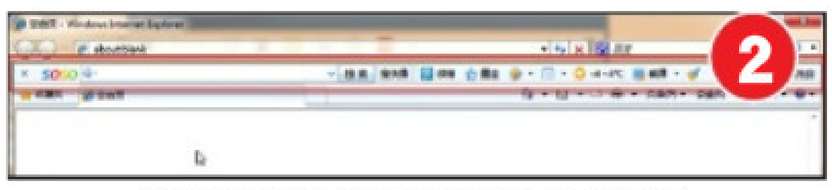
所谓明显提醒型，即这类软件通常在安装过程中会有比较明显的软件附加安装推荐，以及较多的相关文字或图片提示。这类软件只要安装时比较细心都会注意到，不过粗心大意的用户则常常会中招。

例如国内比较著名的一款在线影音播放软件“快播”，它拥有非常丰富的影视资源，各种视频网站都会推荐下载。不放心在其它地方下载的话就去官网吧，可是从官方网站下载来的安装程序也并不是那么干净——在安装窗口中隐藏着一个“安装SOSO工具栏”的选项，而且默认是勾选上的（图1）。

粗心的用户或者对电脑还不熟悉的人只会一路点击“下一步”，于是在不知不觉中SOSO工具栏就被插入到浏览器中了（图2）。而且在快播安装完毕后，默认还勾选了两个快播的其它插件（图3），很多用户只顾着急点击完成，很容易就让这些软件悄然进入系统。



快播安装过程的“SOSO工具栏”很隐蔽



浏览器被添加了SOSO工具栏



安装结束时还有陷阱，正好抓住了用户的心理

第二种：伪装欺骗型——大多用户会中招

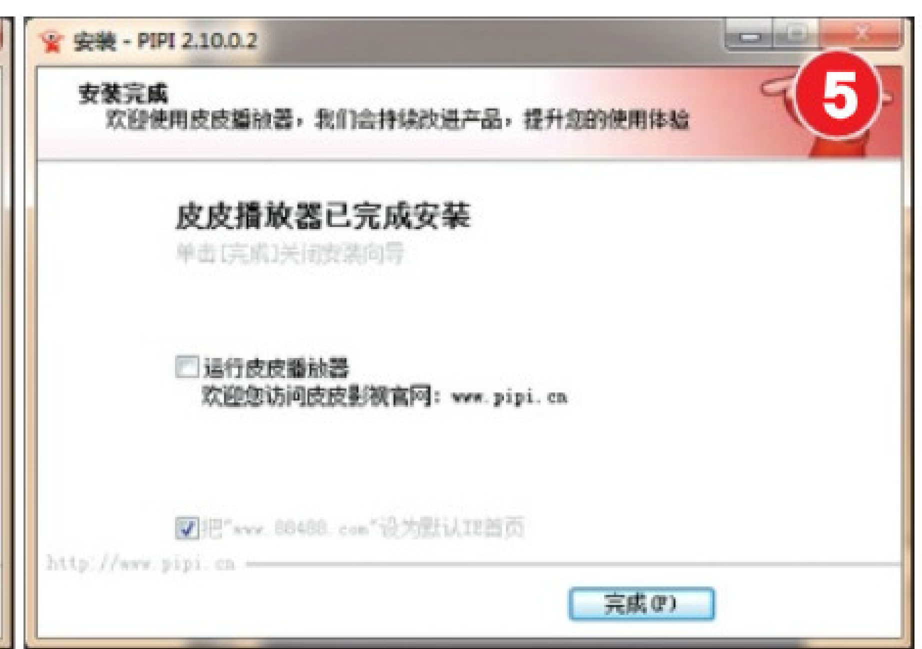
这类伪装欺骗型软件则是打擦边球，往往在安装过程中仅有一个简单的捆绑软件名称选项，并且采用各种手段试图影响用户的判断。

例如“iSee图片专家”安装结束时捆绑的百度工具栏和百度地址栏，而且仅有简单的文字提示，没有较为明显的文字与图片说明，稍不注意就会上当（图4）。下手更狠一些的“皮皮影音”在安装结束时，则会默认更改浏览器的首页为88488.com网站，而且该设置项是灰色的，完全没有给用户选择的余地，堪称霸王条款（图5）。

另一款很出名的“搜狗输入法”则会在用户使用时弹出一个广告窗口，而且在输入法设置中无法关闭。通过仔细观察，在窗口顶部有一个“不自动弹出”的选项（图6），只有选中它才可以阻止窗口。不过这个选项的颜色与底色也太“和谐”了吧，难道要让用户使用放大镜逐个像素地寻找？



iSee图片专家也在推广百度搜索插件



这个修改浏览器首页的灰色选项伪装“出色”



搜狗输入法资讯窗口中的选项具有很高的隐蔽性，你找得到吗？



明明写着“有三软可选装”，可是下面却只有两款软件，这意味着什么……

当然，上面的例子还算是不太变态的，因为毕竟是知名官方出品的软件，在推广第三方软件上不至于太过嚣张。而许多个人版的绿色、汉化软件，往往不会有明显的推荐软件安装提示，非常嚣张地附加很多捆绑插件，有的甚至还会一步一步引导你安装，在伪装手段上下足了功夫（图7），可谓是睁大眼睛也会中招啊！

2．免费软件的流氓行为——强制广告与霸王捆绑

尽管提示不够明显并且默认勾选安装，但上面大多数情况毕竟给了用户一个选择的机会，可某些安装程序根本不会留下任何退路，无论你是否需要，它们都会在你的系统中强制性安装某些插件或软件。更难缠的是这些“癌细胞”通常很难根除，或者没有任何“治疗”手段，有的甚至斩除了以后又会重生！——这就是被许多用户所咒骂的流氓行为。

快播软件在安装之后，即使没有运行也会在系统后台中驻留一个名为“QvodTerminal.exe”的进程，严重占用用户的系统和网络资源。解决办法是必须在设置选项中取消缓冲优化计划，才可完全结束该进程。但对于大多数用户来说，根本不会把两者联系起来，或者压根儿就不知道这件事，所以此举就有些流氓的性质了（图8）。



烦人的快播资讯广告窗口

再来看看皮皮播放器，此软件也会在后台启动一个名为“jfCacheMgr.exe”的进程；而酷我音乐盒也有一个名为“KwMv.exe”的进程，随时在后台悄悄地运行（图9）。不过这两款软件要比快播厉害得多，因为你根本找不到任何可以设置取消后台进程的选项——这几乎是大多数P2P类影音软件的通病，在未经用户许可的情况下强行在后台悄悄运行并且没有相关的设置选项，与流氓软件无异！



皮皮影音与酷我音乐盒的后台进程



附加安装的不只是3款软件

正常软件捆绑流氓软件已经不稀奇，流氓软件捆绑更多的流氓软件才是如今的主流！在许多游戏网站在都有一款金山出品的名为“快快游戏”客户端，它与普通游戏的下载链接混在一起，为的就是让用户错下、误下。此软件在安装过程中会好心地提示还有3款软件推荐使用（图10），可实际上安装完成以后又增加了许多其它附加软件，

比如“小白软件管家”之类。更恶心的还有百度工具栏、百度地址栏之类乱七八糟的插件也强行悬挂在浏览器上向用户示威。可谓“The King of 流氓软件”！

3. 网速慢、系统卡、电脑崩溃……权益被侵多少年？

某个电脑小白在新装了操作系统并使用了一段时间以后，系统里会莫名其妙地多出一些浏览器工具栏，弹出一些广告窗口，后台又有奇怪的进程悄悄占用资源，系统变得缓慢直至彻底崩溃，甚至个人隐私也被非法窃取……所有这些遭遇的情况，很大一部分都来源于这些在无意中安装的各种免费软件里所捆绑的插件和流氓软件。略微粗心的用户，稍不注意就会默认安装了各种插件和软件；不精通电脑的使用者，更不会知晓勾选安装项的区别。因此，这些软件在安装过程中的类似行为，事实上是一种变相误导。

流氓插件或者软件之所以流氓，其中一个主要原因是它们都不是用户所需要的，这与现实生活中的欺骗型附加消费类似。虽然这些流氓软件本身也是免费的并不需要用户花钱，但是它占用了电脑的硬盘空间与系统资源，还很可能导致用户的计算机出现各种问题。另外，软件商会因为推荐相应的插件与软件而获得广告费用、网络流量等各种利益。所以不管它是不是免费，这些软件实质上都侵害了用户的合法权利。

软件维权路艰难，保护权益靠自己

使用软件中遭到权益损害，不像在日常消费中有很多有效的维权手段，想想前几年QQ与360之战时用户的尴尬处境，就可想见维护电脑用户权益是怎样的困难了。在等待各种监管法规出台和完善以前，保护个人的软件使用安全权益，还是只能依靠自身。那么，如何防范软件安装过程中的种种陷阱呢？

1. 下载来源需谨慎

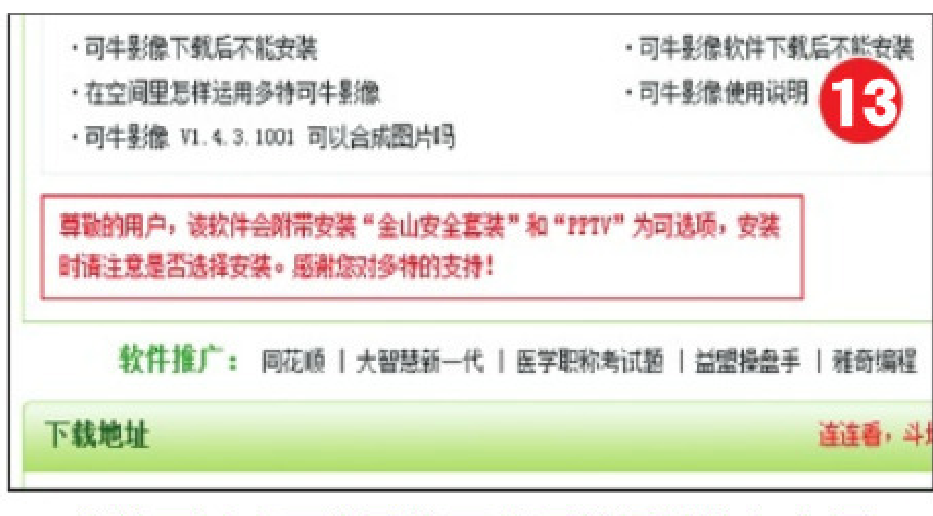
选择安全的软件下载来源是避免各种流氓软件的重要途径之一。对于比较著名的软件，最好是直接到官方网站去下载。从不可靠的第三方网站下载到的安装程序，有可能会被做了手脚。此外还可以使用安全辅助软件中提供的云安装工具（图11），用云技术来确保安装源的安全。



360软件管家云下载功能　　太平洋下载网所谓的绿色无插件软件

目前国内有很多著名的软件资源下载站点，例如天空软件站、华军软件园等。不过这些网站对于软件中的插件情况审核并不严格。例如天空软件站没有较详细的插件信息；华军软件园和太平洋下载虽然都有“无插件”提示，但真正安装时则还要擦亮眼睛为妙（图12）。相比之下，多特软件下载站等则对插件捆绑审核非常严格和准确。在软件列表中，有详尽的软件插件情况和具体信息，软件中捆绑了什么“异物”一目了然（图13）。

除了常见的软件安装程序以外，汉化软件的下载问题更是让普通用户头疼，因为这片领域是插件捆绑和流氓软件最泛滥的地方。笔者建议选择“汉化新世纪”站点下载此类软件，目前该网站对于汉化过程中的插件捆绑已有严格的规定，而且存在插件的软件已经很少，特别是网站对于汉化作者有一套认证机制（图14），下载这些软件会更加安全可靠。



多特网站上可牛影像下载页的插件信息介绍



希望汉化者来源认证能够让使用者使用放心

2. 下载之后要扫描，安装之前要预防

下载完成的软件一定要进行扫描确定其安全性，一些系统安全类软件对于恶意流氓软件有比较好的查杀效果，例如“QQ电脑管家”的下载保护、“360安全卫士”的下载保镖等都可有效阻止下载到恶意的流氓软件（图15、图16）。



ESET安全套装之类的杀毒软件可以有效拦截

360下载保镖拦截到某流氓软件包

对于不确定其安全性的程序，在安装前最好谨慎一些，可以考虑使用沙盘或虚拟机之类的办法模拟安装，确定是否存在安全隐患。360安全卫士提供了沙箱功能，在检测到未知的软件时可以选择在沙箱中隔离运行（图17），期间不会对真实的系统产生任何影响（图18）。



隔离运行安全性未知的下载程序



如果在沙箱中运行正常，基本上就可以放心安装了

3. 已受侵害怎么办？

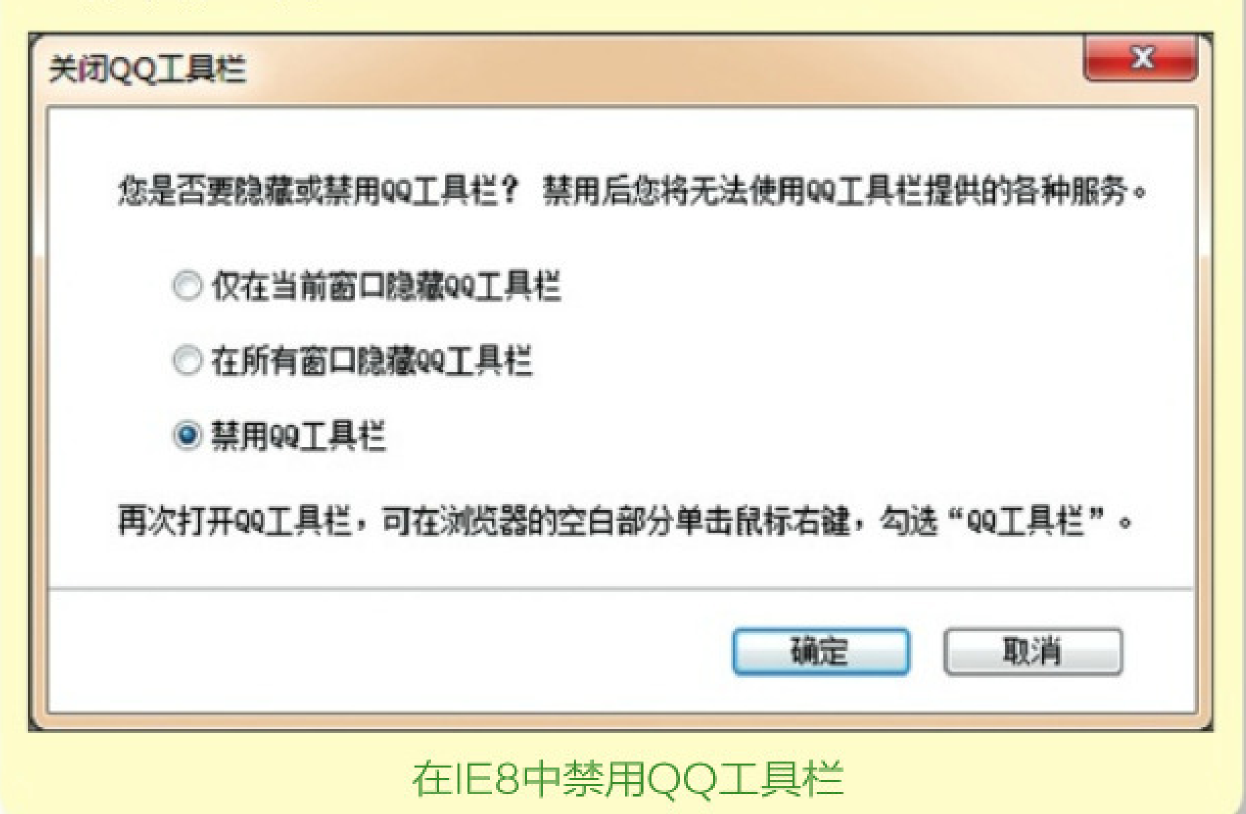
即使采取了各种预防措施也不一定就能完全阻止插件与流氓软件进入系统之中。当你发现自己的权益受到侵害时，一定要采取果断的应急措施。“360安全卫士”的插件清理工具、“Windows清理助手”等都是很不错的选择（图19），它们可以有效地铲除已进入系统中的各种流氓程序。



用Windows清理助手清除SOSO工具栏

提示

使用IE8或更高版本的IE浏览器时，各种浏览器插件工具栏会在IE浏览器上显示可关闭的按钮。在使用Windows清理助手等工具清除此插件前，禁用插件工具栏可以更彻底地清除所有相关文件、注册表与驱动。此外，对于特别顽固的流氓软件，还可以采用Wscheck、XueTr等系统内核工具进行强制卸载删除。



在IE8中禁用QQ工具栏

今年1月底，金山毒霸、360安全卫士均已通过官方微博证实部分中文版PuTTY和WinSCP软件内置后门，导致多台Linux服务器系统的Root密码以及资料泄漏，之前在百度的竞价广告中有指向这些非官方授权的中文打包分发网站。不熟悉相关软件的朋友，非常有可能下载到包含后门的SSH连接工具。

这条新闻的出现再次给广大软件用户敲响了警钟，要知道笔者前几天才使用过汉化版的WinSCP，于是赶紧删除程序并修改密码。在经历过“CSDN事件”之后，国内的网民已经承受不起接连而来的“网络灾难”，如果连日常使用的软件都要提防三分，那么等待普通电脑用户的将会是毁灭性的打击。话虽言重，但道理不歪，希望这些安全事件所带来的或大或小的教训，能够提高用户的安全意向和防范能力，同时让相关部门机构能够得以重视，逐渐治理和规范国内软件市场。

山寨软件打假，别再花那些冤枉钱

“山寨”一词最早是指那些仿制的知名手机，后来由此铺开，其他IT产品也开始山寨式生产制造，于是就出现了稍具规模的山寨市场。如今的山寨业务已经涉及到各个行业，就连软件也出现山寨免费版诈骗用户或强行推广安装其它软件。善良的用户也许还是可以接受，毕竟人家免费嘛，可是对于那些需要花钱购买而无任何使用价值的山寨软件，相信应该是“老鼠过街，人人喊打”了！

国内的山寨软件情况不容乐观，毕竟大部分新产品都是从模仿开始的。山寨并不可耻，可耻的是山寨“山”得很垃圾并且还明目张胆地收费！其中最让人痛恨的一类产品就是杀毒山寨软件，早有“智慧星”在前，后有“凝逸反毒”“绿伞杀毒”秀弱智比下限。到了2012年，山寨杀毒软件依然不见绝迹，它们不仅收费还将各种病毒木马放行进驻你的系统中，造成无法挽回的损失。

1. 欺骗无异于谋财害命，700万人使用“海奇杀毒软件”？

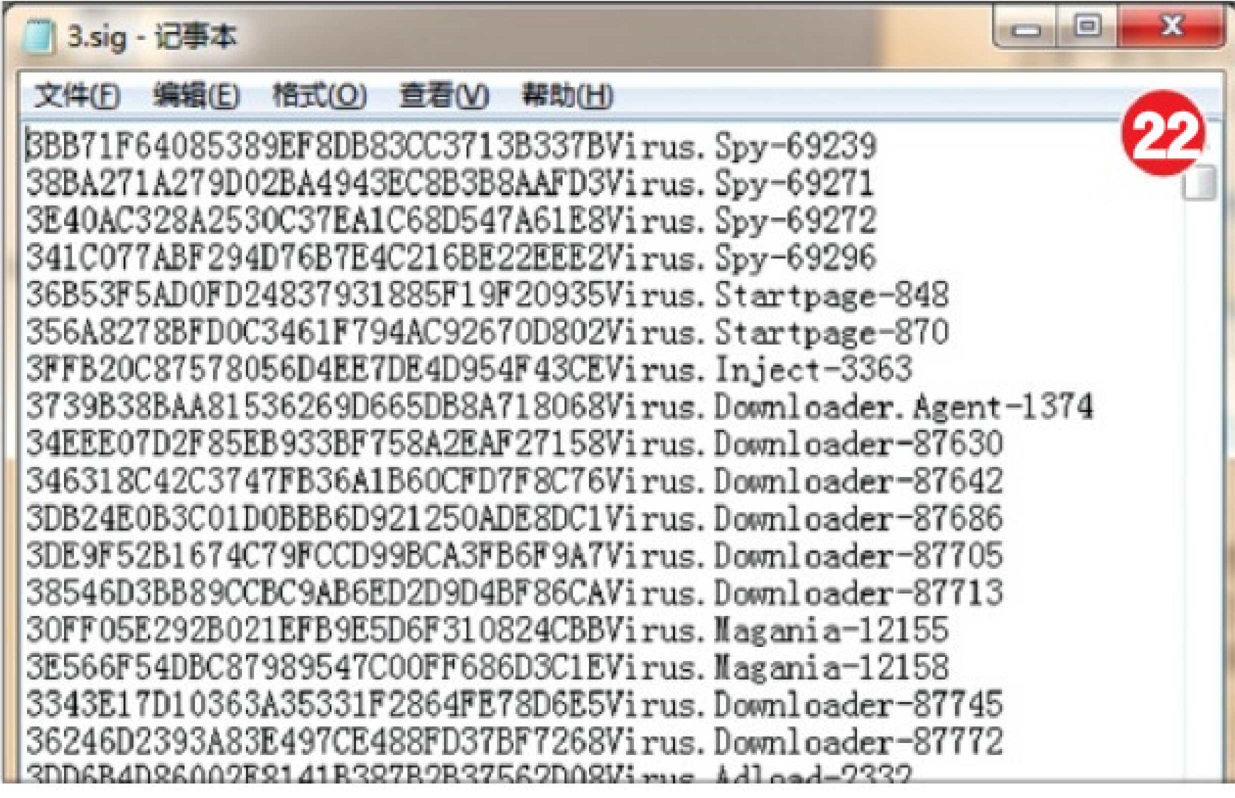
听说过“海奇杀毒软件”吗？没听说过？你太OUT了！海奇杀毒软件一款是令人叹为观止的防病毒产品，极速安装、实时主动防护更新、智能高速扫描，拥有超过300项产品专利并填补了国内多项杀毒技术空白（图20）。不过当你真正安装了这款杀毒软件以后，才明白这一切不过是个谎言而已——在海奇杀毒软件的安装目录中，除了一些库文件和配置文件以外，数量最多的就是这种后缀名为SIG的奇怪文件（图21），姑且把它当作病毒库文件吧。



“著名”的免费杀毒软件海奇

大量的SIG文件让人心存疑虑

这些病毒库文件到底包含着什么秘密？笔者用记事本打开就看到里面不过是一行行病毒名称和与之对应的MD5验证码。这就是海奇杀毒软件所谓的超强查杀功能的来源，开发者收集了一堆现有已知各种病毒文件的MD5码，软件再利用这些信息来确定文件是否是恶意程序（图22）。这实在是太可笑了，任何病毒只要自身稍作变化甚至只添加一个空字符就能改变MD5码，海奇杀毒软件对此是完全没有辨别能力，更不要提对未知新病毒的防范功能，就连正常清除也要打个问号。



海奇杀毒软件从某种意义上说，真的很“厉害”

当然用MD5码验证病毒也不是说绝对无用，它只是采取了投机取巧的方式进行简单的扫描，并不具备真正意义上的病毒检测能力。从本质上来说，海奇杀毒软件与早年间的智慧星完全没有区别，只不过界面漂亮了些。如果它将自己定位为一

个查毒辅助的小工具，也能勉强让人接受，但是却偏偏无耻地宣称自己是顶级的杀毒软件（图23）。如果一些电脑用户信以为真奔着免费和强大的噱头来使用海奇保护自己的系统，那么后果岂不是不堪设想！所造成的数据、隐私与经济损失，又由谁来负责？



还没使用就出错了，敢再垃圾一些吗？

2. 小众就是小众，别用噱头骗人钱财

如果说海奇算是比较没有心眼的山寨杀毒产品，那么有些山寨杀毒软件就更加阴险和老谋深算了。早在前几年，一款名为“能邦反病毒”的山寨杀毒软件横空出世，之后就被众多用户与安全厂商批判得体无完肤（图24）。不过直到如今这款山寨杀毒软件依然“健在”，并且还美名其曰推出了尊贵型、内网版、专业版等多个版本（图25），可谓与时俱进。

这款山寨产品之所以能继续存活行骗，最重要的原因是其所谓“反病毒硬件”的噱头——不怕电脑瘫痪轻松启动电脑；插上“安全盔甲”即可自动“防毒杀马”；外网升级、内网使用……不明所以的用户以为这种硬件杀毒是多么的先进和可靠，再加上官方的网站上也没有相应的软件下载试用，更增加了它的神秘性。事实上，这个所谓的“反病毒硬件”不过就是把杀毒程序存储在U盘里（图26），通过硬件层面的写保护来实现比较强大的自我保护能力，真是令人汗颜。

从现实的产品使用和分析来看，这款杀毒软件从界面到功能都确实非常山寨，最关键的是需要收费，并且还在安全性要求更高的企业用户中进行大规模推广。商业用户一旦使用了不合格的山寨防病毒产品，其损失你能承担得起吗？！



瑞星点名“能邦反病毒”为山寨产品



山寨杀毒软件又改头换面了



能邦反病毒硬件真身

3. 抵制山寨杀软，人人有责

看过上述两款山寨杀毒软件以后，不知道读者们有没有类似不堪回首的经历。杀毒软件与其它应用软件相比，之所以重要是因为它守护着用户计算机系统的安全，不合格产品必然会造成或大或小的损失。那么如何识别各种山寨杀毒软件呢？其实很简单，国内真正通过检测的杀毒软件无非是江民、瑞星、金山等产品，其它还有一些国外的杀毒软件，如卡巴斯基、诺顿杀毒、NOD32等。这些真正可靠的杀毒软件都是经过公安部门的质量规范检测，可在“国家计算机病毒应急处理中心”网站上查看每年检测记录（网址：http://www.antivirus-china.org.cn/head/jianyanjieguo_2011.htm）（图27）。像上文提到的两款山寨杀毒软件，在此网站就根本不见踪影。

另外，凡是小众的所谓杀毒软件也绝对不要轻易信任或尝试。有人会说，江民、瑞星等杀毒软件不也是从最初的山寨产品一路走来获得成功的吗？确实如此，这些知名的杀毒软件的成长过程也是病毒日趋泛滥的年代。当初互联网上的病毒并不是很多，杀毒软件拥有一个黄金发展期，而在病毒无孔不入的今天，除非你有足够的奉献精神，否则就不要甘当别人的小白鼠。

当然，并非所有的山寨反病毒软件都是烂到底，例如凝逸反毒、超



判断杀毒软件是否山寨的权威网站

级巡警等都还不错。因为这些产品不仅功能方面确实有效，而且对自己有一个很准确的定位，即辅助主流的杀毒软件实现反病毒安全保护。而那些毫无自知之明、夸大其词、坑蒙拐骗的山寨杀毒软件则要坚决抵制，以此维护所有电脑用户的合法权益。

股票软件市场，漆黑的行骗之所

事件： 某315投诉网站

投诉主题： 用某某软件炒股赔了钱

投诉内容： 一年前我购买了某某炒股软件，当时工作人员给我讲解了如何使用和购买股票，并宣传使用该软件按照指示操作能够赚钱，结果我赔了十万元以后才知道他们是在做虚假宣传。另外在使用软件的过程中，一天多次出现自动退出的情况，向工作人员咨询也没有答复，直到上个星期我打通了热线才说给我更换程序，我不同意并要求退款，但对方坚决拒绝并要我继续使用他们的产品。希望315能够给我一个说法，并在此要求退款和经济赔偿。

上面是一个真实的案例。股市是一个最容易让人丧失理智的地方，而股票软件市场同样如此。怀揣着一夜发财梦的股民们，往往将自己暴富的希望寄托在某款炒股软件、私募内参和指标公式上面，于是无数股民前仆后继上当受骗，甚至有人赔得倾家荡产。



这些买入和卖出指标多"准确"啊！



淘宝的股票软件指标买卖

1. 指标公式私募内参，谁能赢多输少？

有一些侧重技术分析的股民很看重各种股票软件中的一些指标公式，什么百万踏浪、多空宝塔线、抓涨停指标、抓黑马股指标等。有些指标确实有一定参考作用，经过商家们的精心包装往往会显得非常准确，给人的感觉是只要按指示操作就能赚钱。很多股民往往会妄想依靠它们赚到大钱，于是买卖各种技术指标的交易就出现了，在淘宝等平台以及各种股票网站上，技术指标交易非常火爆，有些可以卖到数千甚至上万元！

如果真有如此灵验的指标，那些卖家何不自己炒股发大财，还要靠这些东西挣钱？——不炒股的旁观人会说这是多么显而易见的骗局，为什么还会有人上当。但那些痴迷于股票的人则会高谈阔论，总之会告诉你各种指标公式是有价值的。但尽信指标不如无指标，什么东西都不应该迷信。同样，消息分析派的股民则对各种私募内参软件非常着迷，以为打听到别人不知道的内幕就能把握到股市的动脉，于是乎各种收费的私募内参软件一时间炙手可热，什么股通宝、打天下、金股私募之类的产品吸引了不少冲昏头脑的人。

至于最后的结局，大多是有赚有赔，而且往往赔比赚更多，技术指标在其中根本起不到任何作用。所谓的私募内参提供的消息也是真真假假，而这些软件本身也很可能成为庄家施放烟雾的工具。真正受害的，还是普通的散户股民。



某炒股软件年费高达8900元，但真的会有用么？

2. 尽信软件不如无软件，理智才是防骗之道

如果说倒卖指标公式和私募内参还只是小打小闹，真正的巨骗则是各种所谓的炒股必赢软件。靠谱一点的炒股软件以提供主力买卖、资金流向、十档买卖盘等数据为主，再附带收费的股票推荐之类的VIP服务。性质恶劣的股票软件会宣传该分析系统将直接告诉你什么时候该买哪只股票就能挣钱，用它炒股妥妥地必赢。购买这些软件和提供的服务往往要花费数万元，诈骗金额巨大。

虽然各种报刊和网络媒体已有太多购买炒股软件被骗或巨亏数十万上百万的事例，但愿意上当的人总是络绎不绝，原因就是因为贪婪和欲望战胜了理智。与其受骗之后再来声讨和控诉，还不如当初就用理智维护自身权益。



某股票软件的宣传广告


A14 北京新闻·社会

新京报

轻信炒股软件 400余人受骗

两案件嫌疑人出售炒股软件，提供投资咨询非法获利 涉案400余万元

卖软件仅是敛财第一步

证券咨询业监管缺失

别墅频漏水推倒重建遭质疑

男子跳下

炒股软件的骗局屡见不鲜

注意！李鬼出没
警惕山寨设备鱼目混珠



■四川 宏安

国内山寨厂商的水平已经发展到了能同时甚至更早推出山寨货的高度，对一些本就不太了解电子市场和电子产品的用户来说，这些山寨货相当有欺骗性，它们不仅会以低价格诱惑用户，有些甚至会冒充正品或以所谓“台版”等名义进行销售。市场上究竟有哪些“李鬼”？我们该如何辨别与选择呢？

一、安卓无敌？——高仿手机

哪款手机畅销，国内便马上就会有与它几乎一模一样的高仿品出现。而为了避免权益纠纷，一些“聪明”的商家也开始学会不对直接消费者说自己的机器是某款品牌的产品，而是笼统地说：“我们卖的既不是行货手机，也不是水货，而是台版的品牌定制手机，简称台版机，手机主板与手机芯片都是台湾原产。”这种“品牌定制手机”与国际品牌手机相比，“价位是国际品牌手机的四分之一或三分之一，与国际品牌手机机身牌子完全一致，外观与国际品牌机子完全一致，开机菜单基本与国际品牌手机一致，主板与IC等核心配件采用原装进口，只是部分功能比国际品牌手机减少，因此生产成本得以降低，与国际品牌手机一样均提供一年的保修服务。”



各种高仿手机层出不穷

1.苹果高仿手机

喜欢“吃苹果”的人很多，但苹果的价格不是每一个用户都能接受的。可是650元的iPhone 4呢？够吸引人吧。这款高仿机外形与iPhone 4酷似，3.5英寸屏幕，支持WiFi无线网络，内置重力感应，具有JAVA、QQ、电子地图功能，尾部接口和真机雷同，机器的银色边框也十分简洁，左侧并排的是音量键和拍照快捷键。具备前后两个摄像头，并且支持闪光灯补光，但摄像头分辨率只有200万像素。看得出厂家还是实实在在花了番心思的。当然它实际采用MTK系统和双卡双待、电阻屏、240×320的屏幕分辨率，在用户细看之后便能分辨出真伪来。

当然，这样的产品只能算低仿品，将智能手机仿成非智



外观高仿得很像并不难

能手机，带来的可玩性已大为降低。而右图这款最新的高仿iPhone 4S则要“牛”很多。

它采用MT6573芯片，运行速度较快，是国产智能手机常见的MT6516芯片的5倍以上，可以玩手机大型游戏，搭载安卓2.3操作系统，可仿真iPhone 4S操作界面。采用跟行货手机几乎完全一样的外观，真正的不锈钢金属边框、双面钢化玻璃面板、超薄机身，配以一块1600万色全视角3.5英寸夏普原装A级电容屏幕，支持全屏多点触控操作。机身厚度9.3毫米，支持WiFi无线上网，侧插卡（需要剪卡），双摄像头（后/前摄像头分辨率300万/130万像素）。最具“特色”的是，登录QQ，会显示用户正在用iPhone 4S进行聊天，新浪微博也可以显示是iPhone发送的。其报价为1250元，这样的高仿智能手机显然对用户更具杀伤力。



高仿iPhone 4S

对于喜欢臭美的用户，高仿这样的功能很吸引眼球

2.HTC高仿手机

相对于苹果高仿机，同样采用安卓系统的HTC高仿机和正品间更难以辨别。无论是网络上还是现实市场中，高仿HTC机型都正变得越来越常见。

笔者曾经帮朋友代购过多款高仿HTC机，其中一款是这样的——在宣传时，它一再强调是“由香港菱族科技代工定制，采用台湾HD2原装主板，由台湾新竹工厂代工生产的双卡双待超大屏智能手机！”“采用台湾HD2原装外壳和其他配件等材料，和国内的官方HD2原装外壳、电池、数据线、耳机等完全通用，完全一样，真正意义上的香港原装定制版，完全可以与官方货相媲美！”

很多平常对手机了解不多的用户看了这样连篇累牍的宣传，都会信以为真，以为它真是像移动心机一样的“香港定制机”，再加上价格只有当时同规格行货机的近三分之一，亦激起了朋友的强烈兴趣，“买一个回来看看！”

到手之后，发现该机外观手感和真机几乎没有差别，但笔者很快看到一些蛛丝马迹表现出与行货的不同。例如它宣称采用美国高通1GHz CPU，但速度偏低，笔者用“安卓优化大师”简单的测试了一下，便让它原形毕露了。

该机采用的是MT6516 E1K芯片组，MT6516是何物呢？MT6516是联发科为EDGE（俗称2.75G）时代手机推出的智能手机平台，内含1颗ARM9和1颗ARM7的双核心CPU，最快处理速度为416MHz，虽然最早设定为支持Microsoft Windows Mobile 6.5平台，但由于Google旗下的Android平台所兴起，让它也迅速转型为山寨安卓平台的低价智能平台之一。最快才416MHz的处理器速度，难怪连普通的480P视频解码都断断续续。

在岁末即将到来之际，HD9+最新版安卓2.3.4系统终于能够与大家见面了，相对于第六版来说，第七版最大的改变就是将液晶屏升级为日本原装高亮屏，在阳光下的可视性比第六版有明显提升，同时，主板线路再次优化，配合新版本的ROM，稳定性比第六版有较大程度提升，其实早在半个月前，本公司已经拿到3台工程样机，经过近半个月的测试，我们才正式出售，为的就是广大买家能够买的安心，用的舒心，在测试期间，3台机器的表现令我们表示惊讶，虽说测试是用工程机，但是看的出完成度已经非常高了，在安装了十余款软件的情况下

HTC机型的潜力被高仿商家们不断挖掘、“推陈出新”

```
操作系统版本
Linux version 2.6.29
(root@lkf-system-product-name)(
CPU信息
Processor:ARM926EJ-S rev 5(v51)
BogoMIPS :207.66
Features :swp half thumb
fastmult edsp java
CPU implementer :0×41
CPU architecture :5TEJ
CPU variant :0×0
CPU part :0×926
CPU revision :5
hardware :MT6516 E1K
Revision :659e8b01
Serial      :0000000000000000
```

实际配置没逃过软件的眼睛

【CPU】采用双核460+460处理器 ARM平台
【主板】采用台湾原装主板以及芯片等材料
【系统内存】内置512M ROM+488M RAM物理系统内存
【扩充内存】支持外插TF卡扩展内存容量，最大支持32GB的TF内存卡扩展容量
【操作系统】Windows Mobile 6.5简体中文版操作系统
支持网络：支持双卡双待功能，支持中国联通和中国移动的普通GSM网络，兼容
WCDMA（3G）网络普通通话、收发短信、EDGE（2.75G准3G上网）、GPRS、WIFI
GPS导航：采用超高灵敏度GPS接收芯片，支持安装凯立德最新版3D实景导航地
WIFI功能：内置WIFI高速无线上网功能，只要在任何有WIFI热点的地方，我们
也支持普通GPRS和WAP上网功能哦）
蓝牙功能：支持外接蓝牙耳机通话
重力感应：内置重力感应器，支持图片以及视频自动横屏等功能
FM收音：内置FM收音功能，可做普通FM收音机使用
摄像头：内置物理810万像素高清主摄像头（新版双卡双待版为双摄像头设计）

在其他商家那里查到了该手机较为真实的数据

从目前的市场反馈状况来看，风声渐起的HTC机型正成为高仿机的重灾区，一些高仿产品不仅打着HTC的旗号招摇过市，甚至比HTC原厂产品还有“创新”。例如HTC G20 EVO 4G+大内存升级版智能手机就是近期在淘宝上一款月销量上千件的“创新”高仿品。

真实的HTC G20是什么情况呢？HTC Rhyme是HTC在2011年9月推出的一款主打女性市场的Android 2.3系统大屏智能手机，该机造型优雅，女性喜爱指数超强，官方的命名为HTC S510b，在G家族里面代号G20。它拥有一块3.7英寸的触控屏幕，分辨率为800×480像素，配备1GHz高通snapdragon MSM8255处理器，搭配768MB RAM+4GB机身内存，同时内置高通Adreno205 GPU，图形显示以及3D效果都尚可。手机背面拥有一颗500万像素的摄像头，支持720p视频录制，前置30万像素视频摄像头。



HTC G20 EVO 4G+大内存升级版，从外观看还是颇惹人爱的

而这款高仿机呢？号称：”最为给力的旗舰智能手机HTC G20 EVO 4G+大陆抢先到

货，只有800台！特殊渠道供货！先到先得!!”采用“高通MSM8660高达1.2GHz双核心CPU，768MB RAM，1GB ROM，独立Adreno220 GPU加速，速度非常快，也支持TF卡内存扩展，与电脑一样强大，可以运行任何3D游戏。双摄像头设计，物理800万像素自动对焦的后置摄像头，130万像素支持视频录制的前置摄像头。”并采用4.3英寸16:9高清索尼原装的SLCD宽屏。

初看一切都是那么诱人，“配置”足以和3000元左右的主流手机机型相媲美，而它的报价则只有1400元左右，比配置明显低于它的真G20还便宜一半。

但很快，硬件实测揭露了它的老底，它采用的CPU是MT6573，主频只有650MHz。该平台的特色是支持双卡双待，支持800万像素照相机并支持自动对焦、脸部侦测、微笑快门，并支持高达854×480 30fps流畅的录像以及影像播放。支持3D图像处理技术，使用的是PowerVR SGX531的GPU，该GPU性能不错，但肯定不及Adreno220的水准。基本配置与高通针对大众市场的S1类别MSM7227最为接近，为手机入门级3D平台级别。

并且实测表明，它的前置摄像头也只有30万像素，而后置摄像头在130万像素的水准，运行内存检测只有446MB，手机内存225MB。它的实际整体配置只是比淘宝上目前卖价600多元的中兴V880略强，但后者是正品行货。



商家还好心的亲自向你传授辨别技巧



不断传输错误的自创辨别技巧，不知不觉就会信以为真

3.其他高仿手机

除此之外，市场上诺基亚、三星、摩托罗拉等知名品牌的高仿机也大量存在。

诺基亚在3G智能时代的风光度虽早已不如2G时代，但它推出的机型丰富，种类繁多，在山寨高仿机市场上它的仿品也是最多的。

诺基亚N9是拥有不错人气的主流智能触控手机，目前报价3000元左右。而山寨高仿品报价480元。这款高仿机支持双卡双待，号称采用1:1真机外观、标准3.5mm耳机接口、3.6英寸WQVGA高清触摸屏、双摄像头，支持RMVB/FLV高清电影播放、内置语音王（语音朗读、来电报号、待机朗读、语音报时）、重力感应（甩屏换歌、动感壁纸音、自动横屏）。“最具特色”的地方就在于它支持“七系统切换（Meego、iOS、Android 3.1 Honeycomb、塞班Anna、Window Phone 7 Mango、黑莓Touch、三星TouchWiz 3.0）”，当然，用过之后，你会发现19.5MB的内存容量让它所支持的只是这些系统的仿制图形界面而已。而与其他山寨高仿机一样，它标称的130万像素摄像头，实测只有30万像素左右。



还有更牛的“十系统完美版”，且销量不错

与诺基亚高仿机多为做工低劣的低质品不同，三星高仿机要高档一些。三星W999是当今商务手机中的旗舰级产品，内置高通MSM8660双核处理器，采用双屏幕翻盖造型设计，内屏和外屏都配备了一块480×800像素3.5英寸的显示屏，上万元的售价让人侧目。而这款“半智能高仿手机”同样具备双3.5英寸1600万色触摸屏，只不过分辨率只有400×240，支持JAVA（这就是所谓的半智能），内置谷歌电子地图，支持WiFi。其最低报价958元，与真W999相比，千元左右的价格看似“便宜”，但这样的价格足以买一台诺基亚C5-03、HTC G16这样的中低端智能手机了，花这样的钱买一款非智能高仿机显然不值。



三星W999，装酷好选择



双卡双待是国产手机的特色功能，也是辨别技巧


i9220的高仿机也已现身，一样的安卓系统，千多元的售价

二、白牌吃香——其他高仿数码设备

不仅在手机领域，在其他领域，李鬼和李逵也在捉着小迷藏。

1.高仿笔记本

由于笔记本领域没有MTK这样强力的国货厂商存在，所以在主流笔记本平台方面高仿品并不多。相反，在上网本和便携笔记本领域，由于Intel凌动平台“敞开供货”，让基于该平台的高仿上网本和便携笔记本在市场上并不鲜见。

惠普的Mini 5102上网本，淘宝报价2199~2399元。基本配置为1.66GHz Atom N450处理器、2GB DDR2内存、320GB硬盘。采用镁铝合金屏幕上盖、镁合金机身、全金属架构，拥有露西娅红、路易斯蓝、塔马特黑3种个性色彩，外形阳刚。最大的亮点在于可选的可折叠手提柄及10英寸大小多点触摸屏幕。采用95%全尺寸QWERTY防溅防磨键盘，其耐磨度是普通键盘的50倍，可选配6芯电池，最长续航时间长达10小时。

而其高仿品（右图及右上图），同样配置价格在1590元左右。外形LOGO都和惠普Mini 5102上网本一模一样。但“诚实的商家”承认这并非HP正品，“本机非行货，为OEM国外订制，本本采用的配件全是原装进口行货配件，生产工艺流程及技术质量标准是参照相关质量技术标准来生产的，质量性能稳定，售后有保障，本店出售的笔记本均为全世界最大的三家笔记本制造工厂（广达、富士康、微星）代工制造，所以产品品质有保证（三星、索尼、东芝等等品牌笔记本均出自这三家工厂），具有值得您信赖的世界品质。”

而为了让大家买得放心，它还进一步宣称“笔记本品质最重要的是代工厂，正规的代工厂对来料控制、组装、检验都有严格的控制流程。正规的代工厂检测机制，检测仪器都齐全严格，就连一个普通的电源，代工厂都会严格的测试，否则是通不过的。”但实际情况真是如此吗？显然难以让人相信，该本出自山寨作坊的可能性更大。

这款高仿机不仅有10英寸屏的产品，还有11英寸屏的产品。11英寸屏的产品在一些配置方面甚至比原装货更强，例如它采用了DDR3的内存，而正品却是DDR2。但在处理器方面，这款产品却采用的是凌动D425处理器，而非N450处理器。两者有何差别呢？商家宣称“D425 CPU主频为1.8GHz，比N450 CPU主频高8.4%，而且系统总线也由667MHz提升到了800MHz，同时支持DDR3内存。综上所述，配置D425 CPU比配置N450/N455 CPU的电脑整体性能提高了约30%，绝对是性能超群的史上最强上网本配置。”事实真是如此吗？实际上两款CPU是属于同一档次的产品，整体性能的差距在5%以内。D425为针对工控平台、HTPC高清平台以及监视器等多种商业用途平台的产品，在功耗和发热量上更高，所以实际上N450价格还要比D425高10~20元。将D425用在上网本上，如果散热做得不好，在酷暑上网本就很可能像电炉一样让人难以忍受，甚至出现死机等问题。仿品并不具备Mini 5102最重要的多点触摸屏幕等特色功能，两者价差虽然有600元左右，但无疑正品的性价比要高得多。



高仿品卖家之一


仿得比较到位


白牌产品，商家只需为白牌笔记本贴上各种标识，即可乱真

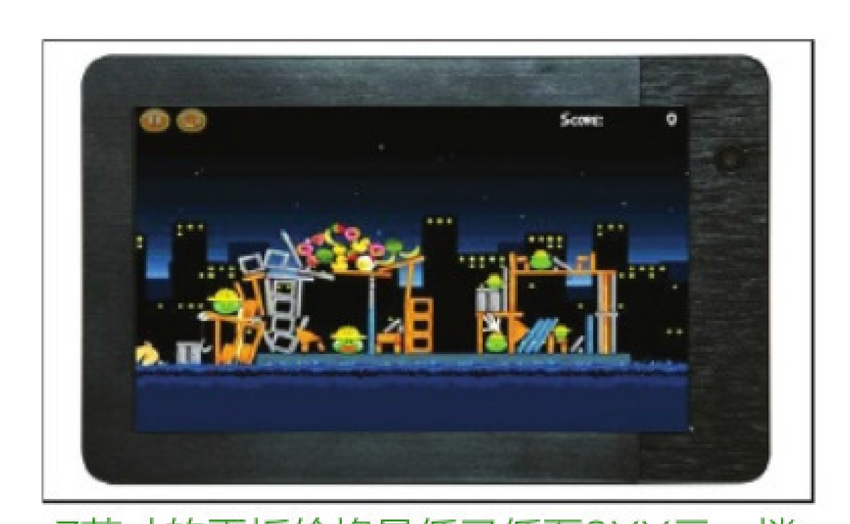

APU的兴起，让采用APU方案的高仿笔记本在市场上也走俏

与指名道姓的仿惠普不同，在此类平台上还有很多白牌产品。什么是白牌呢？白牌就是一些小厂商或山寨厂生产的没有牌子的数码、PC产品。为什么要白牌，就是为了方便下家贴牌（贴上或印上所需的牌子），除了让下家能更好的制作自己的品牌外，也不必为直接贴上SONY、NOKIA之类的标识承担责任，或因为贴了SCNY、NOKTA之类的假标识而让消费者不买账。

2.高仿平板

“苹果无处不在”，除了真苹果，还有假苹果。2011年全年的平板电脑出货量大约在5300万台，这个数量是2010年的1700万台的3倍，增长速度非常迅猛。最大的赢家是iPad 2，独占了60%的市场份额。而老二是谁呢？不是三星、惠普，也不是联想、宏碁，而是白牌。深圳白牌平板出货量在2011年超过了1000万台，占据了去年整个平板电脑市场份额的20%，这个总量仅次于iPad 2，相当于其他大品牌安卓平板出货量总和。

白牌中很多产品都是高仿产品，客户需要什么样的产品，白牌厂商就能生产


7英寸的平板价格最低已低至3XX元，悄然潜入我们的生活

出什么样的高仿产品。目前的高仿平板产品，已涵盖7英寸、8英寸、9.7英寸、10英寸等主流平板尺寸，有中星微合作方案商、全志A10方案开发商、英伟达Tegra2方案开发商、瑞萨EV2方案商、飞思卡尔方案商的方案可供选择，例如外表看起来一样的高仿iPad平板电脑就有多种芯片方案。

高仿iPad 2之一的基本配置为256MB内存，4GB存储，9.7英寸1024×768分辨率电阻屏，Android 2.2系统，带摄像头，2400毫安时电池，裸机重553g。其尺寸很接近原版，厚度基本上和原版差不多，所不同的是采用塑胶壳。最大的卖点是便宜，目前售价只有600多元。它的定位是以送礼为主，本身开发的初衷就是单纯从低价出发，所以实用性不强，配合的方案是目前市场上最廉价的VIA8650处理器。适合于对性能要求不高的初级用户。这样的产品虽然对电脑盲和菜鸟有一定的迷惑性，但终究形似而神不似，毕竟系统不同，稍微认真体验，还是很容易辨别出真伪的。

不仅在国内市场，白牌平板电脑在海外市场的销售也是红红火火，在亚马逊的平板销售榜上，来自中国深圳的平板已成为主力军



9.7英寸白牌仿酷比魔方U9GT2金属电容屏平板，1080P高清解码，支持HDMI输出



高仿iPad 2之一



高仿iPad 2之二

高仿iPad 2之二采用飞思卡尔iMX535处理器，是2012年初刚刚问世的产品，外观和iPad 2一样，只是稍厚一点点（尺寸为243×190×11.5mm），性能上也相当强劲，采用的是飞思卡尔增强版A8处理器，主频1.2GHz，1GB内存，标配16GB存储空间，合金属外壳，并且接口比原版要丰富，支持mini USB、HDMI、TF卡等等。它采用1024×768分辨率9.7英寸电容屏，支持五点触控，前200万后500万像素摄像头，双通道扬声器，标配蓝牙，可选配3G模块，内置7600毫安时锂电池，具备7小时视频播放时间，重730克。出货价在千元左右。

3.其他高仿数码产品

高仿正变得无处不在。只要有利润、有市场，就有高仿产品的存在。除了上述高仿产品，在数码市场上还有诸如DC、游戏机、MP4、MP3、移动存储器等高仿产品存在。例如我们常见的仿PSP的游戏型MP4，支持GBA、NES、SMD等多种格式的模拟器游戏，虽然游戏功能不如PSP，但多媒体性能却更强。当然，更关键的是价格很低廉。

仿PSP游戏型MP4

右下图这款仿SONY卡片机号称是索尼卡片机W160加强版，1500万像素，正版代工厂出品、5年质保服务；香港专供机，千元内性能之王。具备超薄外观、流行卡片机造型、时尚大方；CMOS中端感光元器件，伸缩式镜头，3倍光学4倍数码变焦；带有微距功能，近距离拍摄效果出色，支持700×400高清有声摄像，采用2.7英寸高清屏。从实拍效果来看，对得起它350元的价格，但此机肯定非SONY原装正品。因为SONY目前的主流卡片机皆采用Super HAD CCD传感器，而此机采用的却是CMOS传感器。SONY卡片机采用的是自身研制的可重复充电电池，而该机使用的却是诺基亚手机的电池。并且，最重要的是，索尼官方根本就没有这个型号，其说明书都是仿制品。



仿SONY卡片机



附件与索尼产品大相径庭

三、后记

山寨手机曾经横扫亚太地区，在进入智能手机时代后，山寨手机在市场上逐渐消沉。而随着联发科MT6573智能手机平台及最新的1GHz主频MT6575智能手机平台的出现，很可能将在智能手机、平板电脑市场重掀山寨狂潮。但我们更希望国内厂商能在模仿、高仿的基础上，更多的推出更好更适用的原创产品。这无论对于消费者还是市场来说都是利大于弊，也应该成为主流趋向。

对于想购买正品的读者来说，在购买此类产品时需多多注意，千万不要被价格和商家的吹嘘蒙蔽了双眼。购买此类产品，最头痛的就是质量和其后的售后问题，由于配置的随意化，生产批量的小型化，生产厂商的作坊化，其质量和维修能力甚至远不如水货产品。所以除非只想用外观来炫耀一下，否则在购买数码产品是还是要认清李鬼，首选正品！

公开！不能说的秘密
数码水货及其保修悖论







■四川 土八哥

“水货”是什么呢？“水货”肯定不是假货，水货是区别于“行货”的称谓。那什么又是“行货”呢？行货就是得到生产厂商的认可，由某个商家取得代理权或直接由该生产厂商的分支机构在某个指定的地区进行销售的产品，国内行货能在国内市场享受到厂商提供的售后服务。那么水货当然就是在某国家或地区没有经过原生产厂家所指定的销售代理而进行销售的产品。

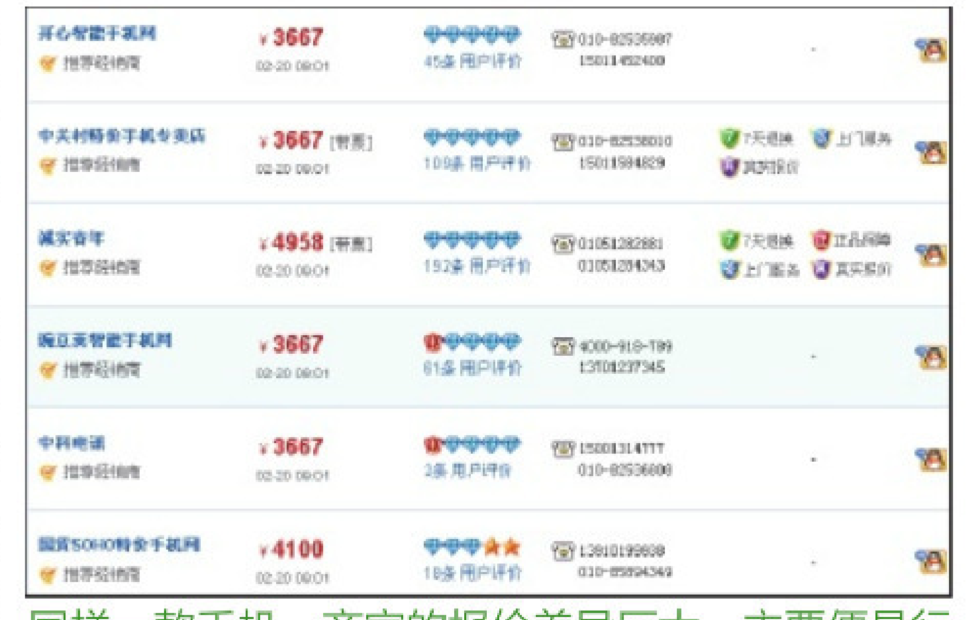
之所以有“水货”这种产品的存在，在于行货必须缴纳符合该地区政府要求的关税和税款，并要让代理商及其分支机构获得合理的利润，所以它的售价一般高于“水货”。而“水货”由于逃避了关税进入市场，所以它在售价上一般更低廉，这也是“水货”之所以能在市场上长存的主因。

一些消费者可能会以各种因素选择购买“水货”，但对大多数消费者来说，我们还是建议最好选择行货。但不要以行货的价格和承诺，买到水货，也是大家在消费时需要重点注意的。

一 水货之诱

由于地区差价、广告宣传费用、版权或授权费用、关税、销售税、存货风险及售后保修服务费用等存在，国内行货的售价一般比水货高昂，一些产品的行水价差，甚至可达四分之一或三分之一以上，这让水货对一些注重价格的国内用户充满了诱惑力。

以智能手机为例，截稿时为止，三星GALAXY Note（i9220）的行货价格为4760元左右，而该机的水货报价为3666元左右。HTC X315e（G21 Sensation XL）官方预售价5299元，而水货的价格已低至3099元；LG P920（Optimus 3D），行货价为3898元，水货价为2450元；索尼爱立信LT18i（Xperia arc S），行货价为3239元，水货价已低至2090元……这样的例子不胜枚举，几乎所有外资品牌的手机上市之初都会在国内面临一个行水的选择问题，很多国内数码商家更是干脆以水货的销售为主。



同样一款手机，商家的报价差异巨大，主要便是行水价差

还有一些产品限于市场和国别政策问题，要么是引进的阉割版本，要么就根本不会在国内进行销售。对于偏爱某种功能的用户，或偏爱某种产品的用户来说，这时就只有“水货”可供选择。

例如早几年，包含早期联通版iPhone在内的国内行货智能手机，都是没有WiFi功能的。造成这种局面的原因，是WiFi和中国自己的无线局域网标准WAPI之争，由于国外厂商列强拒不承认更安全的中国WAPI标准，让WiFi手机产品在国内也受到了相当长时间的抵制。由于双方“较劲”时正逢无线局域网在国内兴起，很多对此功能有强烈需求的手机用户，在选择智能手机时只能选择“水货”产品。


早期的行货版智能手机都不带WiFi功能


“WAPI+WiFi捆绑”，以及WiFi自身安全性的提升，使得国内逐渐承认了WiFi智能手机



PSV会有行货出现吗？

由于技术壁垒、盗版问题及国内政策使然，也让一些产品在国内没有行货，例如索尼和任天堂的游戏新主机。当然，对于一些只在特定特区销售的电子产品或型号，国内用户如果想拥有，也只有水货可选。而一些产品不同地区上市时间或引进时间的先后之别，也让水货成为想尝鲜的用户另辟蹊径的选择。

二 水货之别

水货也分很多种，不同的水货或不同品牌的水货在国内保修方面也会有不同的差别。

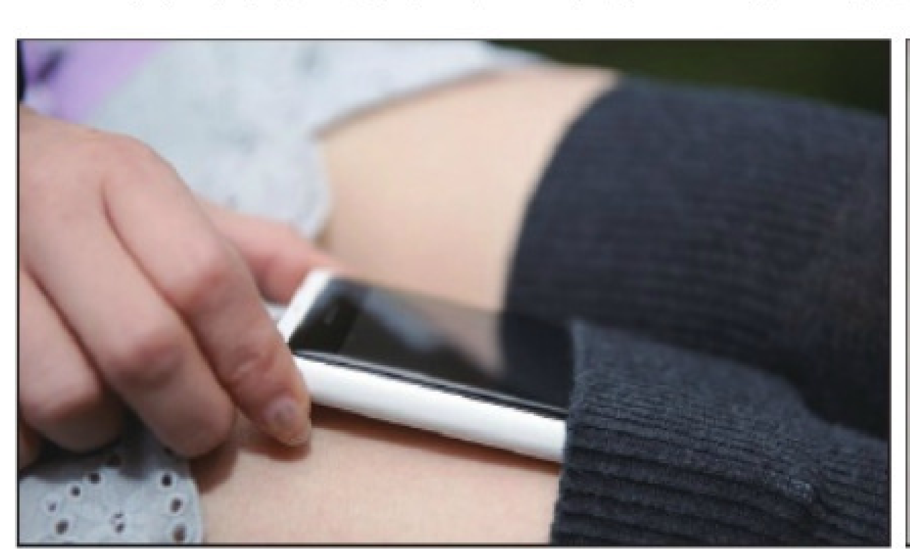
1.港行和港水

港行，顾名思义是指销往香港的行货，由于内地与香港市场的价格差，通过走私销往内地市场，港行进入内地后自然就成为“港水（来自香港的水货）”。当然，由于不同品牌保修政策的差别，一般又将能在国内进行联保的机器称为“港行”或“正港（正规渠道的港行）”，将不能在国内进行联保的香港机称为“港水”或“后港（通过非正规渠道进入内地的产品，商家自制与IMEI码相对应的假香港发票）”。

从智能手机来看，港机分为简体中文和繁体中文/英文两种，现在诺基亚和摩托罗拉、索尼爱立信的港行和澳行机都可以在大陆保修。例如，诺基亚规定，在香港及澳门经正规渠道购买的原厂行货诺基亚移动电话主机（不包括附件）可在大陆地区诺基亚客户服务网点享受一年有限保修服务。凡是在香港、澳门正规渠道购买的原厂行货诺基亚移动电话，均可在诺基亚客户服务网点通过诺基亚数据库内查询到，在诺基亚数据库内查询不到的移动电话主机不享受此有限保修服务。且用户需提供在香港、澳门购买的有效购机证明（如：发票、保修卡等），包含香港电信运营商CSL（One2free、1010、新世界）、PCCW、3HK、数码通、中移动香港或百老汇、丰泽、卫讯电讯等香港零售商开出的发票。



港行已经成为一项生财之路


诺基亚港行机颇受欢迎，中港澳三地联保让消费者的选择更自由，走私和行水价差也随之减少


被换下的阿拉伯版的键盘

在购买这类港行机时，要特别注意不要买到了“假港行”，很多所谓的港行机都是欧版或阿拉伯版的改版机，是真真正正的“水货”，如产地为Made in Finland的诺基亚手机。为了让大家相信它们是港行货，除了重刷中文系统以外，商家一般会对阿拉伯版等版本的键盘用激光重刻笔画，或者干脆将键盘换成非原装仿品键盘，将原来的英文或其他文字说明书换为中文说明书。

2.澳行和澳水

澳行，顾名思义是指销往澳门的行货，具体可参考港行。

3.台行和台版

顾名思义台行就是指销往台湾的行货，采用繁体中文系统。而台版手机就是产于台湾的手机产品，由于台版手机都基于台湾名厂配件，所以拥有较稳定的性能和质量，而且价格较低，所以颇受内地用户的青睐。



澳门行货近几年来也名声鹊起

需要指出的是“台版”一词也正成为国内山寨高仿机代名词，由于山寨机主要采用的是台湾省MTK公司的平台，在一些场合，台版手机就是1:1高仿真版山寨机的别称。

4.欧水和欧版

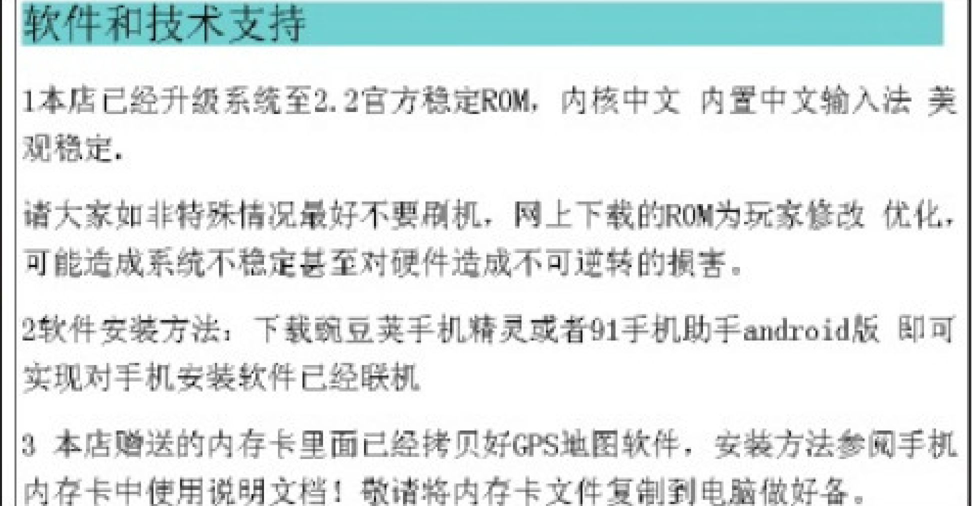
所谓欧水（欧版水改机），顾名思义就是从欧洲走私过来的欧版机器，这类机器的价格比内地行货机便宜很多，硬件质量并不会低于行货产品，但没有正规的保修，一般只能由商家提供有限保修。且内核一般都需要刷机为简体中文，如果刷机版本不成熟，可能会导致一些使用稳定性问题，如死机、GPS不能用、不能中文输入等。

5.亚太版

亚太版一般指除港澳台地区外在亚洲太平洋沿海国家合法出售的手机，但就目前的趋势来看，常见的主要是新加坡、马来西亚等东南亚国家出售的手机。这类手机按键都带有原厂印刷的中文笔画，系统出厂自带简体中文，不用通过软件升级为简体中文，基本和香港行货差别不大，所以颇受国内用户欢迎，故亚太版手机的价格一般比同款型欧版的价格略高。



高仿货的出现让台行货声名日下


软件和技术支持

1本店已经升级系统至2.2官方稳定ROM，内核中文 内置中文输入法 美观稳定.

请大家如非特殊情况最好不要刷机，网上下载的ROM为玩家修改 优化，可能造成系统不稳定甚至对硬件造成不可逆转的损害。

2软件安装方法：下载豌豆荚手机精灵或者91手机助手android版 即可实现对手机安装软件已经联机

3 本店赠送的内存卡里面已经拷贝好GPS地图软件，安装方法参阅手机内存卡中使用说明文档！敬请将内存卡文件复制到电脑做好备。

商家的刷机说明



中文国家如新加坡版的水货手机在国内颇受用户欢迎

6.日版、韩版

韩日都是手机的重要原产地，日版、韩版原本也是销往日、韩等行货，在这些国家定价很低，走私到中国后，价格自然比正宗行货便宜很多。由于手机的界面原先是日文、韩文，拿到国内需刷新为中文版本。需要留意的是，一些“台版”山寨高仿机被用户认知后，正将名称换为“韩版”等称谓在市场上横行。



4G这样的功能对国内用户来说仍是噱头，在购买水货手机时不用太在意

7.其他

市场上还有所谓的北美版（美国、加拿大），拉丁版，阿拉伯版（键盘上带有蝌蚪形的该地区文字），供应商测试版等等版本存在。万变不离其宗，它们在主要功能上国内行货手机都并没有任何差别，只是会增减一些地域性功能或定制功能。

目前各种电子产品的通用性不断增强，电脑操作系统都已自带多种语言、智能手机的软硬件兼容性也在提高、同型号行水货手机ROM基本可以通刷、配件也可以通用。现在水货手机种最需要注意的倒是国内外各大通讯公司的定制机，以及不同国家地区手机制式问题。如黑莓Bold 9900是一款4G手机，支持美国的4G网络，但在国内并没有任何用武之地，在选购时需注意。

三 水货之殇

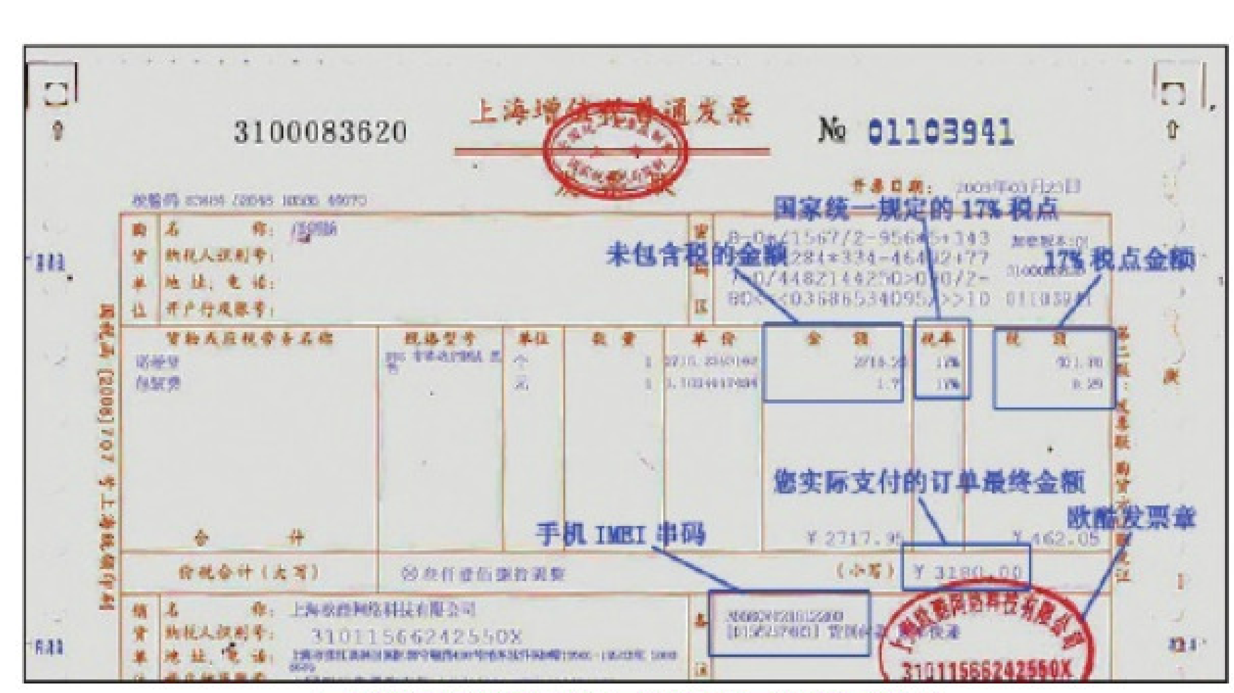
通话质量差、无法正常接听、断线、突然关机、按键失灵、液晶显示屏故障、电池充电后待机时间短、无法使用国内3G网络等问题是手机用户投诉的热点。受到国内法律和厂商政策的限制，水货在后续的更换退货、配件供应、质量保证、保修、保养等方面都会遇到更多问题，目前国内行货水货的保修现状如何呢？

1.行货保修比较正规

保修是行货和水货之间的主要差别。行货电子、电器产品一般都附有一定期限的免费或收费保养服务，由厂商和代理商提供。对消费者而言，购买行货虽然较贵，但亦比较有保障。所以大规模的零售商一般只售卖行货，以保障自身和消费者权益。

行货会提供哪些保障呢？以三星手机为例：

三星售后机施行全国联保。智能平板手机保修标准是整机1年，主板、LCD、触摸屏2年，外接有线耳机3个月、存储卡6个月、内置电池12个月、手写笔数据线6个月、蓝牙耳机充电器（包括充电座）12个月。参照国家“新三包”规定执行，在保



具备机打发票也是购买行货的必需

修期内，凡属产品本身质量引起的故障，请顾客凭已填好的包修卡正本及购机发票在全国各地三星授权的维修中心享受免费包修服务。

参照《部分商品修理，更换，退货责任规定》，属于下列情况之一者，不实行三包，但可以实行收费修理：消费者因使用、维护、保管不当造成损坏的；无三包凭证及有效发票的；非三星授权维修中心人员拆动造成损坏的，由于改装或加装其他功能后出现故障的机器；包修凭证上的型号与修理产品型号不符或者涂改的；因不可抗拒力造成损坏的；未按说明书的要求操作机器所引起的故障；因移动或跌落而造成的故障、划伤或破损。以上只供参考，具体规定以三星公司现行规定为基准。

2.水货保修存在变数

俗话说，青菜萝卜各有所爱，对于水货，也不用一棒子打死。水货也不是完全没有保修，且根据商家实力不同，保修标准也各不相同。以淘宝一家皇冠店为例，它提供以下保修服务：

1）7天包退或包换。自签收之日起7日内，所购商品及配件包装外观无损，没有非人为损坏的性能故障，可选择退货或换货，买家自行承担退货的快递费用，并在三天内把手机寄回，方便我们及时处理。包退、包换期内，请务必要保证包装配件齐全，保护贴完好，手机外壳无明显划痕、损坏，以不影响二次销售为准，否则本店有权拒绝处理。

2）手机主机非人为质量问题（包含由于擅自拆机等人为原因造成的机器损坏、外力碰撞、坠落、进水、受潮、发霉等其他原因造成的个人失误，及由水灾、火灾、雷击、战争等不可避免因素造成的损坏），机身的易碎保修贴完整，保修12个月。

3）原装配件电池、耳机、充电设备、存储卡、数据传输设备等附件保修1个月，非原装配件不保修（非原装电池、非原装充电器、非原装数据线保证24小时正常测试无问题，过后不予更换），赠品不保修不包退换。

4）超过保修范围的商品，如需保修，本店只收取配件费用。智能手机刷机有一定的风险，用户自行刷机造成的机身提示出错或亮小红灯等，不在保修范围内，如实在搞不定，本店铺可以帮忙刷机，来回运费自理。

这样的店铺保修算是比较完整的，在提供更低价商品的同时，基本能够为消费者提供一个较完整的售后。当然，并不是所有商家都能提供这样的服务，依据商品价值的不同，一些低价手机一般只提供1至3个月的保修，甚至只是到手包好。或者虽然号称提供3年的保修，但特别注明外壳、显示屏、触摸屏、排线、摄像头、闪光灯、CPU等附件均不在保修范围内，基本等于无保。

9 下列情况不在三包服务范围内：

9.2 用户自行刷新移动电话操作系统，或因使用第三方程序或者病毒等造成的损坏；

9.7 因运营商网络或其它系统故障所导致的故障、弱底；

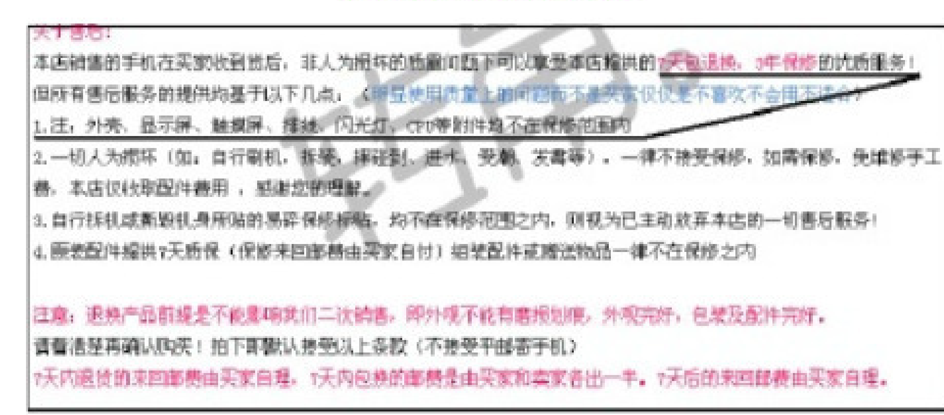
9.9 因不可抗力造成的损坏。

购买行货手机也并非万事大吉，小心使用注意爱护仍是必需

全新全套原装/韩版，欧版，日版，ROM-2G 黑色，红色 永久解锁，插卡即用，三码合一，带原厂贴膜.【最新大量到货】

任意版本套餐都是一样，价格请点击手机套餐及机身颜色欧日均保修6个月 美韩保1月

水货保修有很大的随意性，一个月的保修期限只能说是聊胜于无



保修时间太长往往会名不副实

Sony Ericsson/索尼爱立信 ST18i

参考价： 全国联保 2504.00 元 | 店铺三包 1631.00 元 价格趋势

周销量： 2963 件 （共 1875 卖家）

排行榜： 手机类目排行 第 17 位 | 本周下降2位

全国联保和店铺三包，价格泾渭分明

最近成交2228笔

2259条评价

消费者保障

假一赔三



淘宝七天退换和假一赔三标志

3.网购水货的注意点

淘宝上诚信商家很多，但喜欢玩点小伎俩的商家也不少，所以在淘宝等平台上网购商品，除了价格货比三家，应优选信誉等级较高，好评度高（好评度99.5%以上，店铺动态评分高于同行业），差评较少的商家，还要看他的信誉是不是刷出来的（看交易记录，有没有相同数个账号不停的买东西），是否提供有较完善售后服务承诺。

应选择店铺保修期更长，支持“七天退换”服务的商品。七天退换（7天无理由退换货服务）是值得网购用户重点关注的服务内容，是淘宝向买家提供的特色服务，具体为，当买家使用支付宝服务购买卖家出售的支持“7天无理由退换货”服务的商品，在签收货物后7天内，如因买家主观原因不愿完成本次交易，卖家同意按照本协议之约定向买家提供退换货服务。如买家与卖家就退换货事宜协商未果，买家在淘宝指定期间内发起针对卖家的维权，并申请“7天无理由退换货”赔付时，一旦淘宝判定买家赔付申请成立，卖家应按照本协议约定的赔偿金额对买家进行相应的赔付。这项规定基本是强制性的，买家可以凭借“外壳成色、尺寸大小、样式不满意、手感不好、和想像不一样、后盖松或者太紧”等理由轻松获得退换货服务。当然，前提是不要损坏产品及其配件、外包装，从而影响卖家二次销售。

“假一赔三”也值得买家重点关注。“假一赔三”是指淘宝商户（下称“卖家”）使用淘宝提供的技术支持及服务向其买家提供的特别售后服务，允许买家按本规则及淘宝网其他公示规则的规定对已购得的商品认定为假货的前提下，要求卖家三倍赔偿。具体为，当买家使用支付宝服务购买支持“假一赔三”服务的商品，在收到货物后，如买家认为该商品为假货，且在买家直接与卖家协商未果的前提下，买家有权按本规则向淘宝发起对该卖家的投诉，并申请“假一赔三”赔付。这是防范假货的重要手段，支持这种保障标志的商家应是首选。

四 水货之惑

网店和电子卖场是水货和伪行货最为泛滥的地方，甚至有些利欲熏心的正规手机、电器卖场也会掺杂水货，如何辨别行货与水货以保证我们的权益呢？

1.不要过于贪图便宜

差价在20%以内，一般都建议首选行货手机。而对于一些差价过大的产品，特别要留意购买，不要过于贪图便宜。对于一些热门产品错综复杂的“版本”，要学会以不变应万变，那就是没弄清楚以前慎购。

以三星I9100为例，在水货方面，淘宝上它也有多种版本可选：

港行（正港）：正规销售渠道代购香港行货，自带中文，官方系统2.3.5，四码合一，可在香港地区实现保修。

港版：香港销售渠道，不带发票，自带中文，默认升级2.3.6系统，二码合一，只能由店铺保修。

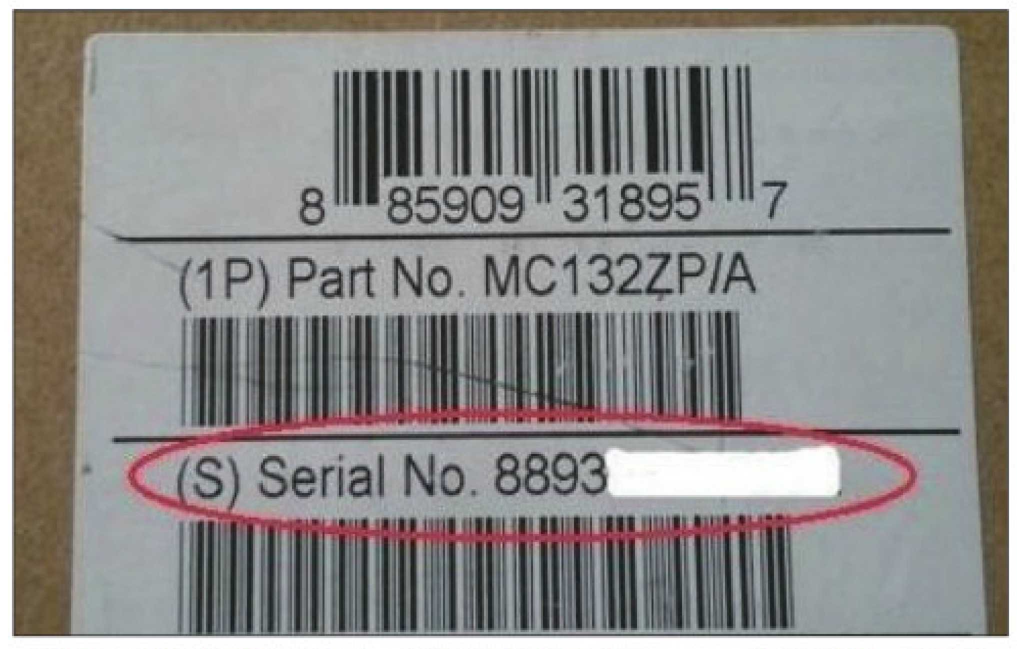
欧版：销往欧洲国家的货源，出厂系统语言没有中文，发货前默认升级升级2.3.6系统，二码合一，只能由店铺保修。

韩版：韩国货源，带天线，机身比其他版本厚0.5mm，屏幕没三星LOGO，支持NFC功能，不支持FM收音机功能，只能由店铺保修。

以上版本的三星I9100淘宝价格一般在3300元至4000元左右，而行货的价格也在4000元左右，显然这些水货的可购买性远不如行货。并且，淘宝上还有I9100的韩国运营商LGU+定制机版（三星SHW-M250L），报价在2000元内，配置跟i9100完全相同，但仅支持韩国的CDMA网络，在国内只能用中国电信的网络，其机身无SIM卡槽，需要把号码写到机器内部（烧号）才可使用。大家在选购时要特别注意不要以正常水货的价格买到了这类定制机。



行货手机的常见标示



像苹果等行货产品，还要求五码合一，新增的一码为TNT快递牛皮纸盒上的一码（个别品牌要求保修卡上一码）

2.以行货的价格买到水货

水货又叫改版机，由于水货的盛行，很多网媒在报价时常常会以行货价和改版机价两种价格进行报价。在购买这类产品时要特别留意，不要以行货的价格买到水货。辨别行货和水货的常规方法并不是很复杂，且很管用：

1）认准简体中文

行货版无论是手机机身还是包装、说明书，肯定都是简体中文说明，而港版一般是繁体中文说明，且港澳台版和行货版说明文字排版不同，而其他国家版本则都是英文版或者其他语言。有些水货在“变身”“行货”的过程中，即使会翻印外包装、中文说明书，其外包装、说明书字体和图像一般也较粗糙，没有原版印制精致。

2）认准运营商标志

很多行货版手机都是由运营商引进，有运营商的特别标记，还有国家3C认证标志，进网许可证标志。没有这类标志的都是水货。

3）认准Made in China

现在主要品牌的手机皆为中国制造，国内行货手机一般不会使用“进口”的方式销售，所以凡是制造地不是Made in China的手机都要小心辨别。除可上网查询检验入网许可证的真伪外，用验钞机照一下入网证，有防伪图案会呈现出红色的CMII的图案。

4）注意天然区别

由于地域政策或地域用户需求不同，行货和水货在一些细节上会有天然区别。如在手机系统信息里，行货手机显示的肯定是国内的型号名，而不是国外的型号名。另外阿拉伯版的水货会出现一些产品的视频通话功能被省略的现象，联通版行货iPhone 4则没有内置iTunes软件，所以“设置”图标被提前。

3.以新机的价格买到充新机、翻新机

假如以新机的价格买到二手机，肯定是大家不乐意的。在这方面，可从以下几点辨别。

1）四码合一

手机的IMEI号是唯的一，在待机状态下输入*#06#，显示的数字就是主板串号；取下电池，看机身后面的串号是否和前面数字一致，这就是所谓的二码合一，这是保证机器是原装的基本条件。

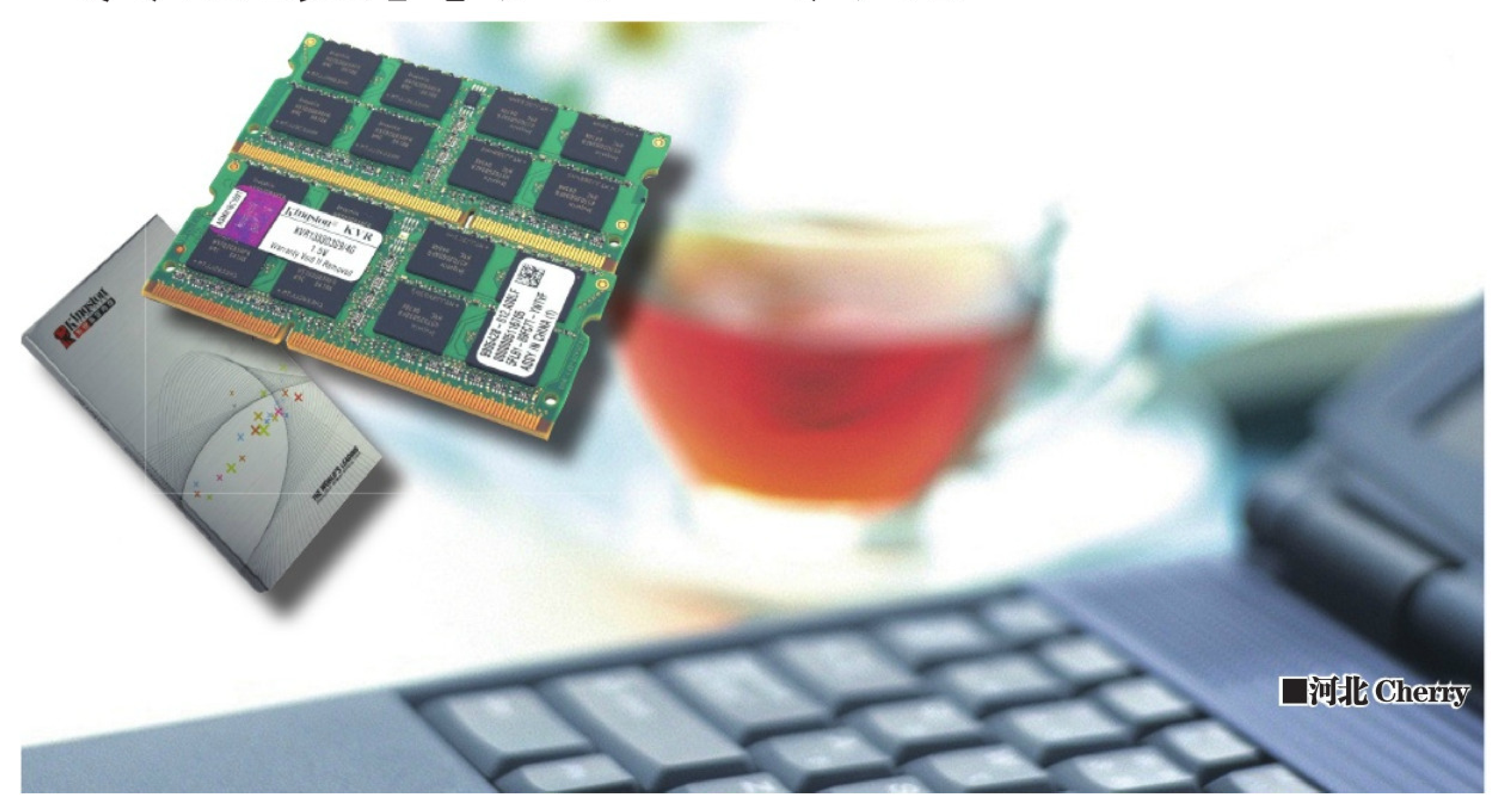
再看机器包装盒上的IMEI号，比较三者，看是否都一致。如三个串号都一致，这就是三码合一，这是保证机器不是翻新机、是原封的基本条件。基本上可以肯定这机器是行货或水货正品。

最后检查发票保修卡上的IMEI号，如果都对得上，这就是所谓的四码合一。如果入网许可证等标识也齐全的话，基本可以保证是行货无疑。

2）查验外观

从外观方面检验，仍是辨别全新机和翻新机的良策。例如可查看手机的原装贴膜是否齐整，内屏是否有脏污；查看各种角落部位和插口部位是否有积尘和明显使用痕迹；查看机身螺丝是否有拧动过的痕迹；查看机器的前后外壳是否一致；检验包含各种线缆电池在内的配件是否是原装，是否有使用过的痕迹。可以很大程度上避免以新机的价格买到翻新机。P

走开！让专业的来
专用硬件真“专用”？



无论是PC还是各种数码产品，兼容性都是厂商在设计制造和销售宣传时要考虑的最重要问题之一，特别是拥有内外部扩展能力的产品，必须考虑到其硬件兼容能力，除了让用户今后的升级更简单，也是为了让厂家的采购、制造，以及后续产品升级更容易。不过随着个性化数码时代的来临，由于外形、功能等方面的个性化设计需求，有些产品已经配置或发展出了“专用”硬件，这些指定的专用硬件是如何为相应产品进行优化的，它们是否完全失去了“兼容”同类其他产品的能力呢？作为目前市场上最让人迷惑，也最容易让奸商忽悠的产品，我们是否有必要为“专用”两个字接受高得多的价格呢？

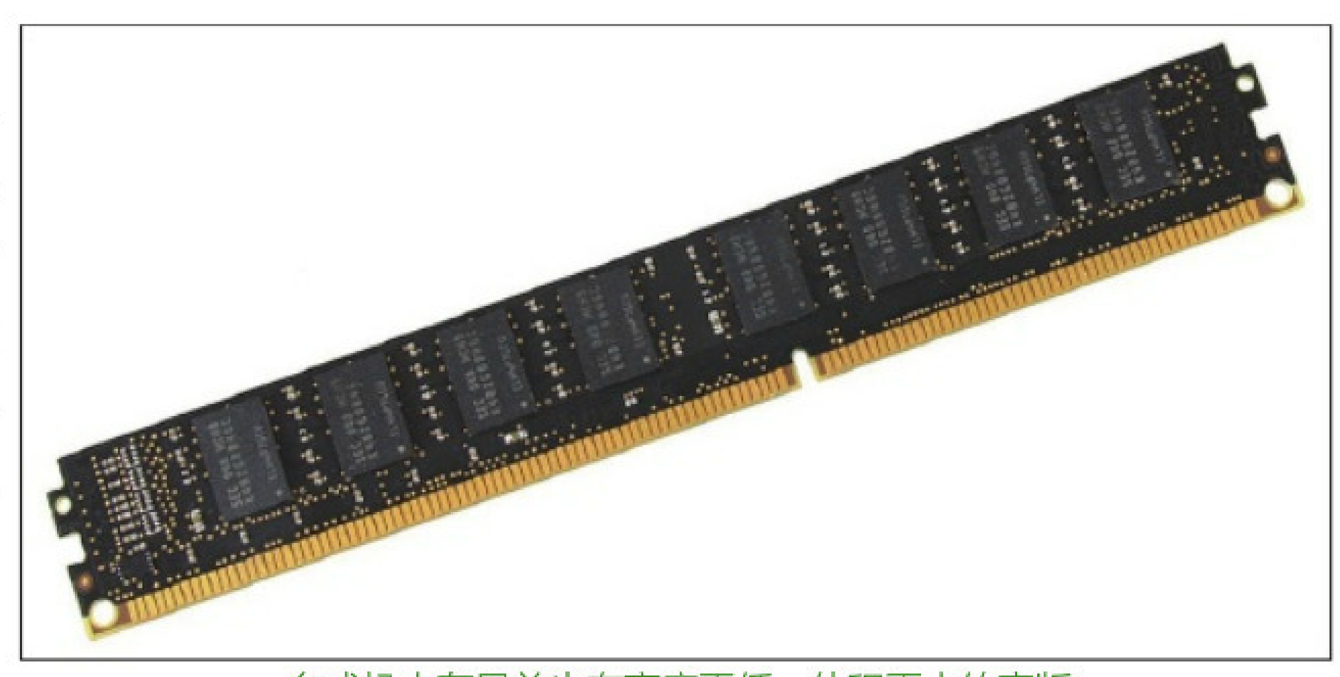
一、指定硬件——升级之困惑

随着整机厂商，特别是笔记本逐渐放开升级限制，越来越多的DIY行为集中在升级品牌机后，怎样选择硬件重新成为了一个难题，因为与兼容机不同，绝大多数用户不希望也没有能力进行全面升级，某一部件的改动必须考虑到与旧部件的良好兼容能力。

在苹果电脑如MacBook Pro/Air等产品开始成为市场新宠后，其特立独行的设计与常见PC有较大差别，升级时更让人感觉到有些难以把握。虽然目前苹果电脑已全面采用Intel x86平台，所用的配件大多看起来与普通电脑区别不大，但在升级采购时，真的和普通PC一样了吗？无论是苹果还是其他品牌电脑，是否真的有必要购买所谓的“指定”或“专用”产品呢？

1.指定内存

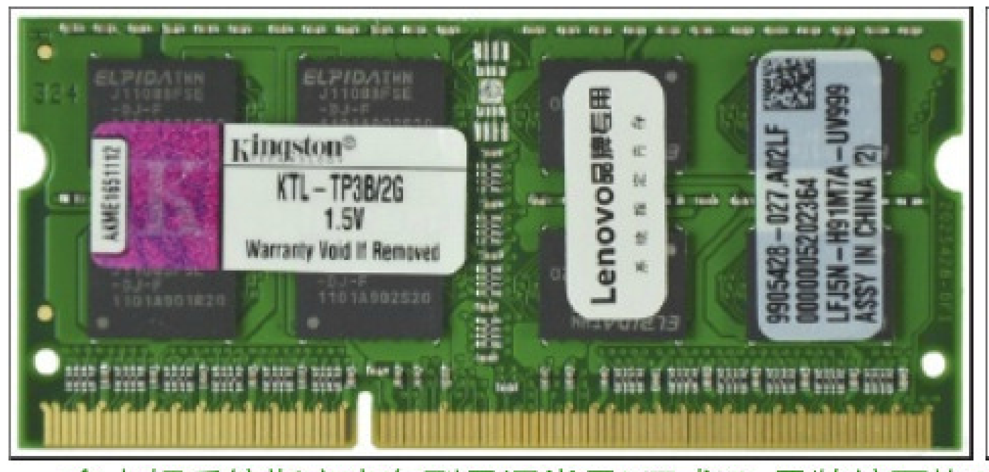
内存条作为标准的电脑配件，是很多人升级的首选，由于涉及到芯片组的电路定义，所以从FP、EDO时代开始，其接口的电气结构和外形的规格就较为标准，内存采用异型接口或形状的电脑尽管并非没有，但确实非常少见，随着技术的提升，普通内存也可做得很小巧，目前包括MacBook Air、超极本、上网本、轻薄笔记本、一体机在内的各种电脑，基本都采用了标准化的内存接口与电气、外形规格。

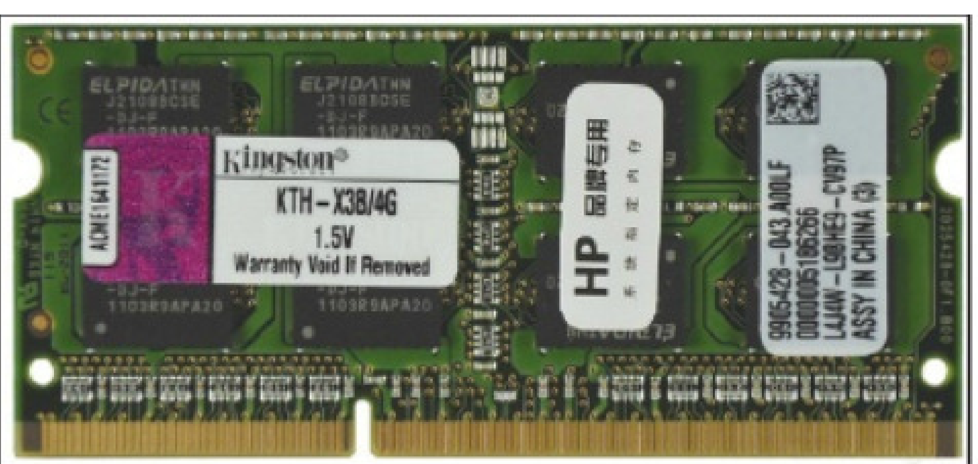

台式机内存目前也有高度更低，体积更小的窄版

最近的内存市场中，“指定”内存的概念大行其道，从京东和新蛋上看，指定内存主要来自两个品牌——金士

顿（Kingston）和幻影金条（Kingsam）。这里需要注意的是，这两个品牌在我们熟知的各大品牌机中装机量其实都不大。

金士顿作为内存和闪存等设备的领导厂商之一，至少在这一主品牌旗下的产品，更强调品牌建设，定位偏向DIY市场，成本和产量等方面都不是很符合OEM需求。金士顿的各品牌指定内存，是随着DIY趋势的转换，从针对服务器的产品系列中扩展出的。在其中文官方网站http://www.kingston.com/cn里的内存产品类型中，系统指定内存与普通内存ValueRAM、高端超频内存骇客神条（HyperX）并列为三大类型/品牌之一。







金士顿系统指定内存型号通常是KT或K+品牌缩写构成，普通内存则统一为KVR，同频4GB型号，前者京东价为199元，后者仅为129元





系统指定内存的包装也符合该系统的品牌色调与标示，如惠普的+标志、东芝的T标志等

金士顿宣称：“系统指定内存针对各个品牌系统的规格经过了精心的设计、精密的制造和严格的测试。它提供了兼容性保证，因此您可以确信将会获得针对您的特定计算机系统量身定制的最高品质内存，并且还有100%的严格测试和金士顿一贯的卓越可靠性作为后盾支持。”在金士顿官方网站中可也确实可根据品牌和产品线查询各产品对应的指定内存型号及较为全面的信息，对用户选购有一定的指导意义。

相对于金士顿来说，幻影金条的来历多少让人有些生疑，例如其英文品牌与内存产品商标就多少有些参考三星和其金条幻影内存的意味。在商品包装和宣传中，它也刻意强调采用三星内存模块，几乎看不到中文品牌“王者星”和厂商深圳市金华盛电子有限公司的标志，也容易让人误解。





幻影金条（左）和三星金条幻影40的包装也非常相似



幻影金条指定内存的包装类似金士顿，其价格甚至高于金士顿类似产品

查询深圳市金华盛电子有限公司的相关信息，发现唯一类似其主页的网站，显示的是“产品连锁加盟网”的内容，而网上的介绍中，我们也发现如下内容“公司与国内多家知名企业‘强强联合’，与深圳市各大商场建立了长期友好的合作关系。旗下创立的第一品牌‘KINGSAM（王者星）’，品牌目前定位于数码播放器类，包括研发，生产，销售一体化操作。”但通篇介绍并未提及与PC厂商的合作，以及非常重要的内存兼容列表、测试过程等问题。

在某些网站上，可以看到幻影金条的评测，超频能力似乎相当出色，但鉴于其无法提供所谓“指定”产品最起码的参数与兼容列表，我们并不建议大家购买。

从目前的评测报告中看，我们没有发现这些定制或指定内存在性能方面有明显优势，兼容性则见仁见智，因为在大部分情况下，目前同规格产品的兼容性都比较好。当然，金士顿系统指定内存的测试是保证其在机型默认设置下的能力，并在参数上接近原有内存，以保证内存运行的一致性，如果想升级内存频率的话，是无法选用的。

笔者认为系统指定内存更多的是一种营销噱头，如果说有用的话，也仅适合只进行容量升级，而且对其他兼容产品很没信心的情况。至于较重要的兼容能力，从笔者自己升级的经验看，其实目前的大部分产品都没有太大的问题。应该说这些所谓的专用内存，虽然不能说是“鸡肋”产品，但确实没有必要为多出的“专用”两字付出那么多钱。

2.专用SSD

在很多轻薄型笔记本中，我们都看到了SSD的身影，尽管SSD已经相当小巧轻薄，但在锱铢必较的轻薄笔记本设计中，2.5甚至1.8英寸规格的SSD也显得过大，无壳甚至异型SSD大行其道。华硕UX21、联想U300s、苹果MacBook Air中

都采用了长条形的“裸体”SSD卡，并分别设计在边缘、中心等不同的位置，形状乃至接口定义都有区别，因此是真正的“专用”设计。







苹果MacBook Air的SSD，形状酷似台式机内存



华硕UX21的SSD，同为长条状，但外形甚至接口都与MacBook Air的配件不同

相对于所谓的“指定”内存，这些笔记本的SSD才更值得称为“专用”或“指定”。但在这些真正的专用产品中，却也出现了真正的兼容性问题。例如在苹果推出MacBook Air的初期，就出现了有第三方SSD被禁售的事件，原因是这款SSD违反了苹果针对第三方配件厂的MFI认证计划。

由于异型SSD不仅外形，甚至连接口定义都过于个性化，我们在购买时必须考虑到产品在阵脚规格和定义、主板芯片组，甚至电磁方面的兼容性。例如在MacBook Air的各代产品中，处理器与芯片组就有较大变化，其支持的SATA版本并不完全相同，与之类似的超极本目前也已发展到了第二代，同样的情况亦有可能发生。

对准备升级MacBook Air的用户而言，SSD的购买还必须注意一些额外的问题。在SSD的主控芯片类型、读写规范等很多方面，作为文件存储器的SSD硬盘和操作系统的相关性很大，这点和与CPU运算方式相关性更大的内存不同，由于MacOS和Windows系统的规范不一定完全相同，且在某些方面较为封闭，升级时必须考虑SSD厂商是否真的完全掌握了苹果配件的设计生产能力。

苹果MFI认证计划，是苹果公司对其授权配件厂商生产的外置配件的一种标识使用许可。MFI实际上是“Made for iPhone”“Made for iPod”“Made for iPad”计划的英文缩写。市面上认证产品的显著标识就是在包装正面出现苹果MFI授权logo。

MFI认证非常严格，会进行如电磁兼容性测试，防辐射干扰测试等大量相关测试。为了维护产品生命周期，保证品牌形象，苹果要求被授权的配件在产品设计、产品质量、产品兼容上具备可信的保障。

苹果会对MFI认证产品抽取一定的利润，比例一般在20%～25%之间，加上严格的质量控制，所以它们的价格一般都较高。



MFI授权logo

3.专用外设

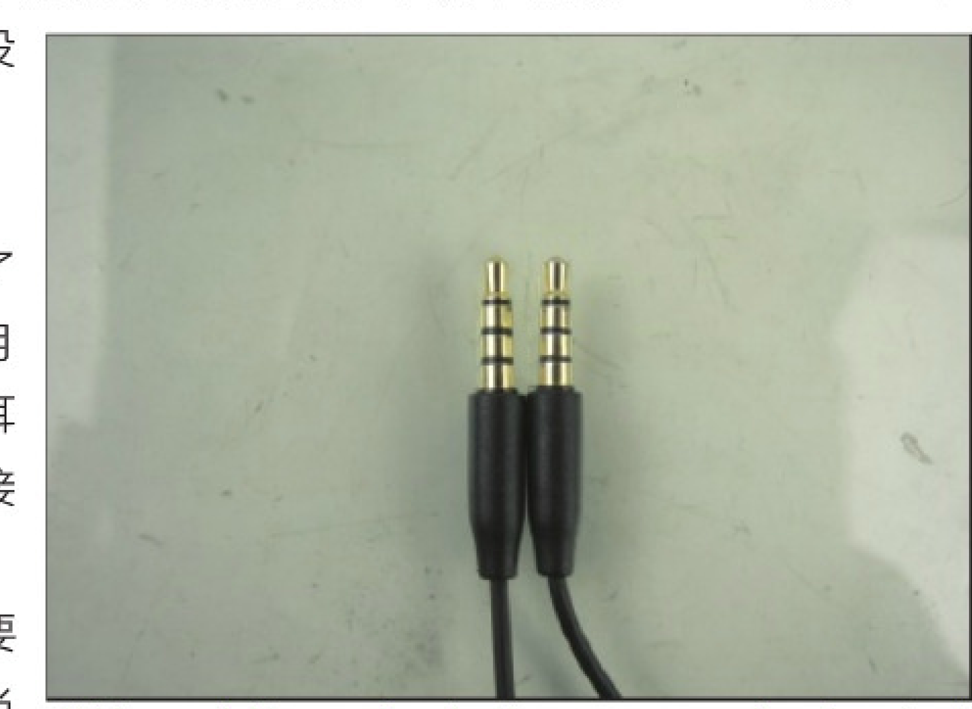
随着数码智能设备的性能增长，以及电脑功能的扩充，目前各种外设已经占据了IT数码市场份额的很大一部分，特别是针对数码产品的外设，更是厂商和销售商盈利的一大来源，例如我们最为熟知的苹果及其经销商，外设的利润几乎已超过了其电脑或iPhone、iPad等数码设备。

尽管大部分数码和PC产品采用了标准的有线、无线连接方式，但由于软件操作系统方面存在差异，例如Android和iOS，以及一些二次开发的结果，例如很多深度定制的Android设备，所以很多外设会有接口/连接看似兼容，但实际不可用，甚至会造成设备损失的情况。

1）耳机

耳机是绝大多数用户会为设备配置的外设，目前的数码设备基本都采用了4节式的耳麦接口，但这些看似标准的产品，其实并不完全兼容，例如本刊2月上旬刊的特别策划《玩转音乐新时代》中，我们就介绍了并不完全兼容普通耳麦的Made for iPhone耳机。其实除了iPhone，还有一些品牌在耳机/耳麦接口上也有自己的特色，例如诺基亚。

从外观上看，诺基亚耳麦和普通4节式耳麦很难分辨，笔者能发现的主要区别是顶端的第一个环上部收口处略有不同，但在实际使用中的差别却相当大。兼容耳机在诺基亚手机上最常出现情况就是连接后无法直接识别，会弹出



诺基亚耳麦接口（左）与普通3.5mm耳麦（右）很难分辨

窗口询问用户连接的是“单听式耳机”“音频输出”还是“手机音响座”，即使用户连接的是带有麦克风的耳麦，也无法正常使用，只能使用电话听筒。另外还有一些兼容耳机会出现在诺基亚手机上无法插到底的情况，虽然可正常使用，但更加无法被正常识别，而且容易被拔出甚至存在弯折的危险。

让消费者比较郁闷的是，兼容性好的诺基亚耳机难以分别，其附件也没有很普及的认证制度，只有所谓的“原厂”“原装”配件的兼容性较好，但价格甚至比MFI认证产品还要昂贵，且来源存疑，无法保证质量。

另外在耳机市场中还存在蓝牙耳机的标准和多设备连接能力、入耳式耳机的健康标准和舒适度、虚标线缆长度等很多问题，在小品牌兼容产品中尤其严重。

2）苹果蓝牙设备

蓝牙作为国外已经非常普及，国内也正在兴起的近距离无线设备连接方式，在耳机、音箱、键盘，甚至各种存储产品中广泛应用。不过在苹果数码产品中，很多用户会发现一个很郁闷的问题，那就是iOS目前并不支持通过蓝牙进行文件共享和传输。

由于苹果对产品文件的特殊管理方式，数码产品一般需要通过iTunes进行同步管理，当然也不允许用户通过无线直接传输文件，一些标称兼容苹果的蓝牙无线存储设备并不能直接和iPad、iPhone等进行文件交换，通常是仅面向苹果电脑的。也有些产品在iPad、iPhone上安装软件，以WiFi等其他方式进行访问，比较麻烦。但这些产品通常不会在很明显的位置进行标注。

另外我们也发现一些蓝牙音箱等设备，在苹果电脑上使用时会出现连接困难等问题，当然这些都是没有MFI认证的产品，但在其用途中都明显的标注着For Apple等字样，且从安装使用说明中看不到这些连接问题的解决方法。

苹果的文件和蓝牙连接管理较为特殊，需要“越狱”或安装特定软件，才能实现文件共享

3）USB接口相关

USB作为目前最普及的有线数据接口，在各种数码产品的实际使用中也存在不少问题，比较常见的是传输品质和充电能力问题。

USB传输线和接口的品质并不是新问题，质量较差的USB联线在连接数码产品时，经常出现无法正确识别设备的问题，以前只要选择线缆足够粗壮，接口做工看起来较为规整的产品就没有太大问题。不过随着数码设备USB数据传输能力能力的提升，兼容USB联线的品质显得更加重要，否则在传输时会出现降速、丢失连接等问题。

目前的USB线已经很难从外观上看出区别，笔者甚至发现过某些品牌手机的自带USB联线，无法正常连接其他品牌的较新手机。

USB接口充电能力也是让人有些挠头的问题，苹果iPad和iPhone前一段的充电器混用问题闹得沸沸扬扬，但至少还提供了充电的可能性，且危险性并不是很大。相对而言，一些通过USB接口充电的平板、手机等设备，是否能通过电脑充电或购置备用充电器时需要注意的标准，在经销商的说明，甚至自身安装指南、说明书中都表述得非常模糊，例如我们曾见到某款数码产品，电池上写的限制充电电压4.2V，480mA，但兼容座充标注为输出5.3V，200mA。如果这两者的标注是真实的，两者较大的电源电流差距，在充电时会对手机电路和电池产生明显的不良影响。

对一般用户来说，设备无法通过电脑充电无疑让使用更加麻烦，长途旅行时也必须携带充电器。而备用电池或充电器在充电标准上的不统一和虚标等问题则更为严重，手机对充电电流的调压整流作用是比较有限的，一旦电池电压超过标准充电电压±5%的范围，将影响正常使用，甚至对产品和用户的安全造成威胁。

充电器这样“专用”不专，“兼容”又不兼的产品，是目前配件及外设市场上普遍存在的，还有支架、网线连接器、5英寸托架、甚至一些机箱等很多类似的产品，而且它们常常位于我们每年315，关注产品质量时的视线之外，却是我们选购产品时最该注意的。



USB线缆的粗细并不能代表其兼容性和传输能力

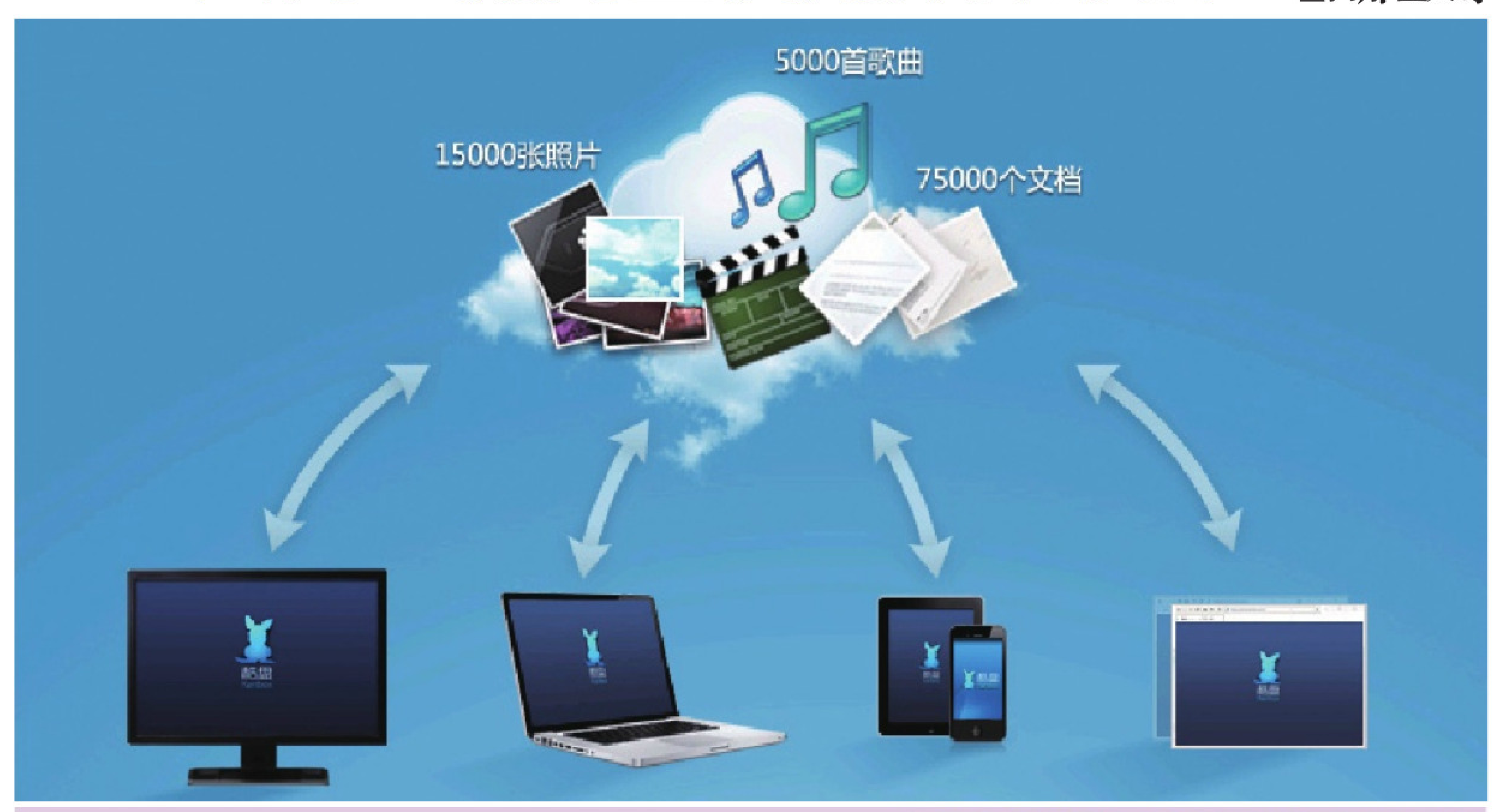


最常见的USB充电器，电压和电流标注混乱，且数据并不可信

资源中转选谁家？

——国内主流网盘使用效果横评

■四川 土八哥



据新华社报导，2012年1月，美国司法部和FBI（联邦调查局）关闭了知名共享网站MegaUpload（百万上传），并指控网站7名高级主管涉嫌大规模侵犯知识版权、阴谋洗钱和阴谋诈骗。报道称，“美国司法部和联邦调查局2010年3月便着手调查这个所谓‘百万阴谋’团伙，在美国和其他7个国家执行超过20次搜查令，查抄大约5000万美元资产，查封18个相关互联网域名。检方指控，这一团伙的盗版活动令一些版权持有人损失高达5亿美元。同时，他们从网站订阅和广告中获得超过1.75亿美元的收益。”目前，“百万上传”的创始人和销售主管等4人已被捕，网站发展部主管等3人依旧在逃。



现在打开MegaUpload后，只有这条警告出现在首页上

此消息一出，立即引发了互联网共享和下载领域的一场巨震。国外一大批提供文件自由分享服务的网盘不是倒闭，就是关闭上传功能、关闭共享下载功能或屏蔽非本地区IP访问甚至取消下载佣金等服务。一夜间，国外网盘行业提前进入寒冬期，而利用MegaUpload网站存储合法数据文件的用户就成了这场风暴的无辜牺牲者。

虽然国内互联网环境在“文件分享交流”方面的管理条例相对较宽松，但在这场“百万阴谋”事件的冲击下，国内用户的焦虑感也同样水涨船高。并且，随着国外网盘网站纷纷倒闭、强行停业或改弦易辙，势必会有不少“回流”的用户将目光重新瞄向国内的网盘。那么，目前国内又有哪些主流网盘服务可供我们选择呢？这些网盘的实际上传下载效果及使用体验又会如何呢？它们各自又有什么值得关注与选择的特色功能呢？这些问题想必会是不少读者朋友正关心的内容。正因如此，尽管“主流网盘评测”并不是什么新鲜的选题，但在这个特殊的时期，通过本文的试用体验，相信可让诸位朋友瞧出一些端倪来。

一 参评网盘综述

作为网盘行业的旗舰，MegaUpload.com拥有超过1.5亿名注册用户，每天的浏览量更是高达5000万人次，在全球最经常访问的互联网网站中排行第13。网站允许分享的内容包括视频、音乐和图片，用户可匿名任意上传或下载文件。虽然国内目前还不存在这种“巨无霸”的网盘企业，但也有很多选手开始初露头角，一些产品在存储功能方面已经做得颇为完善。不过，究竟它们是否能够成为我们的网络数据仓库，还是让我们用试验来证明吧。

华为网盘（DBank）

主页：www.dbank.com



华为公司的实力有目共睹

从“数据银行”“DBank网盘”到现在的“华为网盘”，在经过三次更名后，华为网盘开始正式走向品牌化运营的阶段。存储容量大、免费、安全、快捷、稳定和易用是华为网盘追求的目标。网盘功能不仅是华为云服务的基础服务之一，更是华为云服务的核心内容。目前，这款网盘承担了华为云服务最主要的数据交换功能，已经形成全国性的布局，正在为华为手机等多个领域提供基于云存储的应用服务。而华为选择网盘作为互联网战略产品展开经营，更多的是出于华为对整个战略布局的考虑。分析华为现有的业务，“华为网盘”定位为云存储的产品，在未来不仅能提供常规的文件存储功能，同时也可植入华为终端产品，让用户体验到功能全面的终端云存储服务。

115网盘

主页：115.com



115网盘是国内网盘业的旗舰品牌之一

115网盘是广东雨林木风计算机科技有限公司于2009年推出的网络数据在线存储服务（后独立为广东一一五科技有限公司）。

在网站的说明中，115网盘属于全球领先的免费网络硬盘和免费网络存储空间，为全球2000多万网盘用户提供大容量、免费、安全并快捷的网络硬盘服务。下载及上传方式分为http协议和使用优蛋（该网盘官方下载工具）进行操作两种，用户可以根据自己的实际情况进行选择。115网盘具备以下两项基本特点：1.大容量免费存储：初始即可拥有15GB的空间，使用中还可以免费升级，不用担心空间过小无法分享大体积文件；2.分享快捷：具备优越的在线存储技术，分布式网络存储系统架构，让用户无论在何时何地，都可快速访问、下载或上传文件。

金山快盘

主页：www.kuaipan.cn



金山快盘已具备较完整的在线Office功能

金山快盘是由金山公司研发的私人数据云存储中心，目前已推出Windows、iPhone、iPad以及Android等多种平台的多个版本。用户只要安装相应的客户端，即可在电脑和手机之间、手机和手机之间实现跨平台互通互联。不用数据线，也不用那让人哭笑不得的iTunes，用户可以随时随地通过手机查看电脑上文件，也能够通过电脑即时观看手机拍下的照片。使用快盘，用户可以将需要同步的任何电脑或移动设备添加到同一个账户上，且只要一台电脑上文档进行了修改就可以即时同步到其他电脑或移动设备上。据称，快盘中存储的文件在服务器上有多个加密备份，永不丢失，并且全程传输加密，安全稳定。

金山T盘

主页：www.1tpan.com



是被金山快盘“吃掉”，还是“吃掉”金山快盘？这场竞争值得我们期待

T盘软件是金山网络在2011年推出的一款面向普通网民、空间容量更大的云存储服务产品，是快盘的升级产品。根据宣传，金山T盘具备更优秀的安全性，采用国际顶尖的存储设备和高强度加密技术，可确保用户数据不丢失。在文档内容的保密上，T盘对存储在其中的文档使用了高强度加密算法进行加密，同时采用金山自主研发的分布式的密钥存储系统，从而保障文档内容的安全性。T盘可为托管的数据提供多种备份方式，可有效防止文档丢失或损坏。除了普遍采用的双机热备份和定时备份外，T盘同时还为用户提供异地抗灾备份等一系列额外的安保措施。

新浪微盘

主页：vdisk.weibo.com

微盘是新浪推出的一款云存储网盘，也是新浪微博的官方网盘。这款网盘支持电脑及移动设备平台进行操作，可以自动实现同步备份。PC用户可以下载安装微盘的Windows客户端，将文件保存在“我的微盘”文件夹，然后上传的数据便会自动同步到微盘云端，云端的数据也会同步到本地。在


依托微博的影响力，新浪微盘大有后来居上的架势

手机客户端方面，微盘支持iPhone、iPad以及Android等智能手机平台，随时随地皆可联网访问数据，更支持随手拍摄图片或视频，快速分享到新浪微博上。

酷盘

主页：www.kanbox.com


云端化是国内网盘业的目标

酷盘是国内云存储网站酷盘网（Kanbox）推出的新一代的云存储服务，主要用于互联网文件管理及备份，用户可将更新的文件即时自动同步至PC或手机平台上。酷盘不受时间、地点、设备的限制，只要能连上网络，即可在任何时间、任何地点、任何PC或手机上对文件进行管理及备份。用户保存到酷盘的文件都会安全地存储到酷盘云服务器中，无需担心文件丢失。目前酷盘注册后提供5GB容量，用户可通过邀请好友注册酷盘等方式，最多获得15GB空间。值得一提的是，酷盘上传单个文件时没有尺寸限制，这点对需要上传较大文件的用户颇具吸引力。

城通网盘

主页：www.ctdisk.com


可以赚钱的城通网盘

这家网盘的自我介绍是这样：城通网盘是全球最大的网络存储运营商之一，依托中国电信、中国联通优质宽带网络资源，为全国上网用户提供一个免费、优质、可靠的上传下载以及文件分享服务。城通网盘提供400GB的免费存储空间（需续期），最大支持4GB单文件的上传。VIP用户可获得10~300GB永久存储空间和高达4TB/月的外链流量，更有丰富的站内资源搜索下载。同时，城通网盘属于“赚钱的网盘”，只要文件被下载就有机会收获佣金：目前，网盘提供了每万次下载页访问收获130元～300元的佣金奖励，可把95%的广告收入分给用户。另外，诚通网盘号称是国内唯一一家支持FTP批量上传以及FTP批量下载的网盘。

迅雷网盘

主页：www.xlpan.com


能看大片的迅雷网盘

迅雷网盘是迅雷公司推出的新一代网络硬盘，集合存储、点播、分享、下载和文件预览等多项功能，为用户提供一站式资源服务。与传统网盘的半封闭存储状态不同，迅雷网盘的侧重点在于资源分享。用户在上传资源时可以选择公开或私有，公开的部分允许被其他用户通过站内搜索进行关注，并支持直接下载和收藏到自己的网盘中。另一方面，迅雷网盘率先支持视频在线播放，迅雷云转码功能将视频快速转码为容易播放的格式，使得体积再大的高清电影播放都不成问题，这项服务无疑将改变“下载到本地再播放”的传统网盘使用习惯。迅雷随身盘的自动同步功能可以随时更新网盘中的存储内容，让用户能够在任意终端下载、使用文件。

盛大网盘

主页：www.everbox.com



功能中规中矩的盛大网盘

盛大网盘（EverBox）是由盛大创新院推出的一款网盘产品，提供数据存储和同步服务，支持文件同步、文件分享、在线浏览照片和在线听音乐等功能。当用户用电脑或手持设备把一个文件放入EverBox里之后，便可随时随地在所有安装着EverBox客户端或直接通过网页版来访问这个文件。EverBox在现阶段提供了Windows客户端程序（支持Win XP、Vista和Win 7）、Android客户端、iPhone客户端以及Mac客户端。在以后的版本中，EverBox还将会陆续推

出Linux等多种平台的客户端程序。只要注册账号，EverBox就会为用户提供不低于7GB的免费存储空间，还可以通过完成任务获得高达15GB的免费存储扩展容量。

99盘

主页：www.99pan.com

99盘是云信科技（北京）有限公司出品的网络存储解决方案。根据云信科技提出的“流行度”概念和分级空间技术，99盘将空间分级，按照文件“流行度”的不同，将文件存放于不同级别的空间，实现了动态存储，有效地扩大了用户的存储空间。99盘会将里面的文件自动同步到服务器端，用户可以通过网络从不同的位置同步访问自己的数据。



99盘号称永久免费

二 功能体验测评

介绍完毕国内的主流网盘，那么，它们的实际上传下载效果及使用体验究竟如何呢（注：以下测试所使用的线路为四川电信ADSL，下载带宽4Mbps，上传带宽512Kbps，具体测试以兼容性最广泛的Web网页版为主），它们各自又拥有什么值得关注的特点呢？**（见表1、表2）**

表1：国内主流网盘基本特性表

网盘品牌	网盘初始注册容量	网盘最大增容容量	网盘最大上传文件大小	上传速度	下载速度	普通下载软件下载	网页直访页面	桌面访问（专用客户端）	支持手机平台
华为网盘	5GB	10TB（收费）	200MB	35KB/s	356KB/s	支持	支持	有	支持
金山快盘	5GB	15GB	300MB	40KB/s	362KB/s	支持	支持	有	支持
新浪微盘	3GB	10GB	100MB/1GB (PC客户端)	38KB/s	388KB/s	支持	支持	有	支持
酷盘	5GB	15GB	无限制	31KB/s	325KB/s	支持	支持	有	支持
城通网盘	10GB	400GB	1GB/4GB（伯爵会员）	75KB/s（有BUG）	266KB/s	支持	支持	无	无
115网盘	15GB	500GB（收费）	1GB	35KB/s	245KB/s	支持	支持	有	支持
金山T盘	20GB	1TB	100MB/2GB（客户端）	40KB/s	355KB/s	支持	支持	有	支持
迅雷网盘	5GB	120GB（收费）	无限制	31 KB/s	331KB/s	支持	支持	有	支持
迅载网盘	1GB	100GB左右	随等级增加	29KB/s	232KB/s	支持	支持	无	web网页
网易网盘	163MB	2GB	50MB/100MB (套餐用户)	25KB/s	327KB/s	支持	支持	无	支持
盛大网盘	7GB	15GB	500MB/无限制（客户端）	31 KB/s	348KB/s	支持	支持	有	支持
千军万马	无限制	无限制	100MB	37 KB/s	352KB/s	支持	支持	无	Web网页
99盘	10GB	100GB	无限制	35KB/s	332KB/s	支持	支持	有	支持

华为网盘

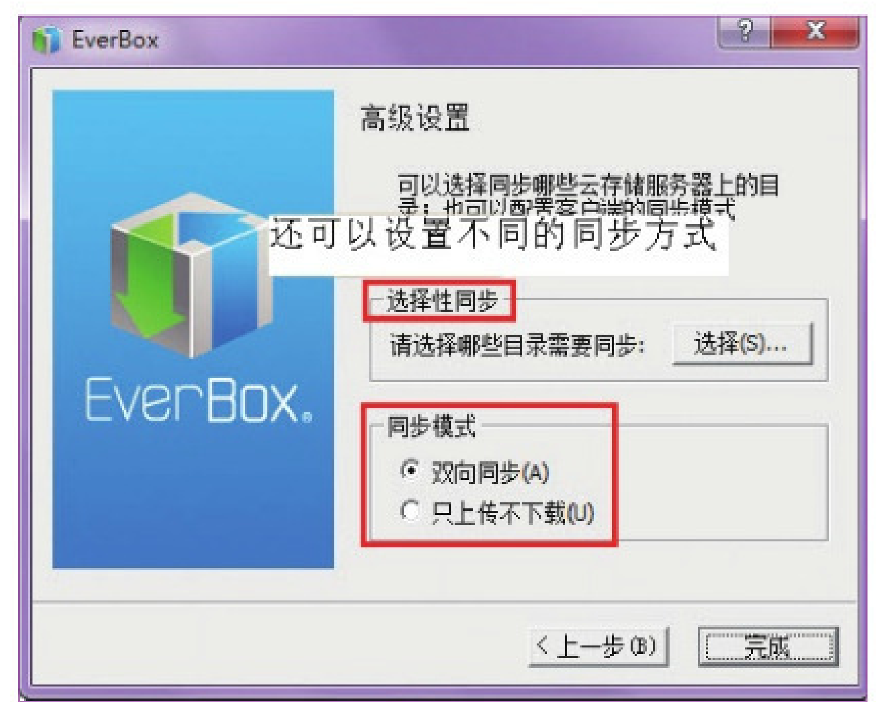
华为网盘首次注册即可为用户提供5GB存储空间，之后可以通过各种渠道来获得更多的网络存储容量，最大免费空间为30GB。从基本指标上看，华为网盘功能较为丰富，文件外链、微博外链等功能可以让用户轻松地把文件分享给他人，还提供了基于PC系统的同步软件“爱同步”、分享软件“一点通”和主流手机操作系统的同步应用软件，让存取和分享文件更加快捷方便。对于需求较高的用户或企业用户，则提供了最高100TB的存储空间。

表2：国内主流网盘特色功能表

网盘品牌	外链	虚拟硬盘	分享	多平台共享	自动同步功能	其它账号直接登陆	微博直接登录	文件恢复	其它特色
华为网盘	支持	不支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	图片外链
金山快盘	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	上传文件自动加密
新浪微盘	支持	不支持	支持	支持	支持	不支持	支持	支持	与新浪微博配合紧密
酷盘	不支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持	支持	文件邮、文件夹共享
城通网盘	支持	不支持	支持	不支持	不支持	不支持	不支持	支持	支持FTP批量上传下载、支持赚钱
115网盘	支持	不支持	支持	支持（优蛋）	支持	支持	支持	支持（同步盘）	在线媒体播放、文件瞬传
金山T盘	支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持	支持	文件瞬传
迅雷网盘	支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持	支持	云点播，支持视频在线播放
迅载网盘	支持	不支持	支持	不支持	不支持	支持	不支持	不支持	较丰富的资源
网易网盘	不支持	支持	不支持	支持	支持	不支持	不支持	不支持	网易邮箱的附属功能
盛大网盘	支持	支持	支持	支持	支持	支持	不支持	支持	在线媒体播放、手机拍照即时分享
千军万马	支持	不支持	支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	网盘空间独立域名
99盘	支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持	不支持	在线编辑和媒体播放



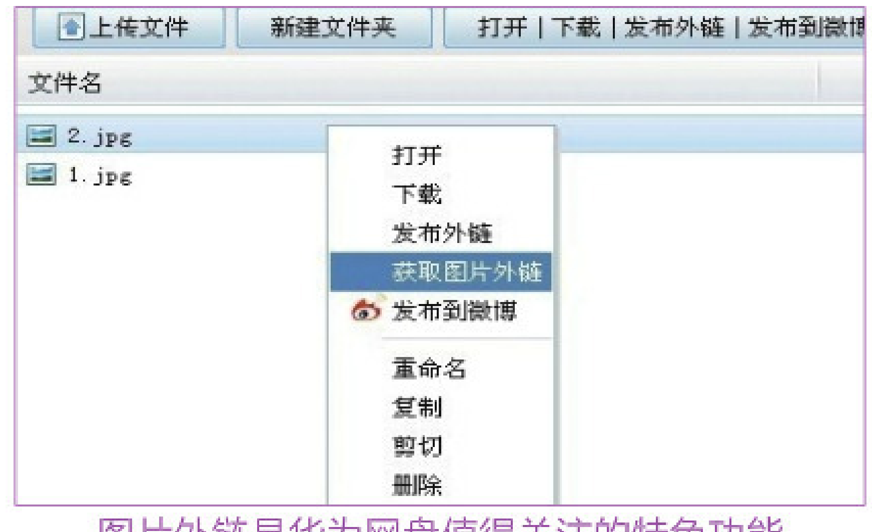
华为网盘的操作比较简便



桌面版华为网盘支持并发多线程加速上传/下载同一个文件，让上传/下载更有效率

从操作便捷性来看，华为网盘网页版操作相当简便，页面为标准的Windows界面，即便是新手也能较快地熟悉功能。网盘支持键盘操作，可按住Shift或Ctrl键选择多个文件；支持直接使用QQ号或新浪微博账号来登录网盘，免去注册ID的麻烦；支持手机访问，支持手机号码绑定，新用户可以直接用手机号码注册。华为网盘Windows版可让这项在线文件存储服务真正成为硬盘空间的扩展与延续，提供了一键式文件上传、下载、生成外链以及微博分享等快速解决方案，可以像操作电脑硬盘一样操作华为桌面网盘。

从实际的上传下载速度来看，华为网盘的表现较为正常，笔者测试时上传速度可达35KB/s，下载速度稳定在356KB/s左右。部分读者或许会对这个上传速度提出质疑，但实际上，ADSL宽带采用的非对称技术导致上传带宽远低于下载带宽，运营商提供的ADSL上传带宽一般在256Kbps至512Kbps左右（ADSL2+最大上传带宽为1Mbps），所以最大上传速度在30至60KB/s间属于正常结果，超过这个速度的数值反而可能不正常。



图片外链是华为网盘值得关注的特色功能

除此之外，华为网盘还提供了贴心的图片外链服务。利用这项功能可将生成的图片外链地址直接发布在淘宝网店、论坛和个人博客中。具体的使用方法也很简单，右键点击图片获取图片外链信息，复制图片外链地址，然后即可在论坛或博客插入图片功能中发布图片外链

115网盘

115网盘的界面简洁大方直观，新用户也能轻松上手。网盘支持批量上传功能，登录后点击“上传文件”按钮，便可在计算机上选择一个或者多个文件进行上传（支持通过Shift或Ctrl键进行复数选择）。实际的上传速度中规中矩，在下载方面，测试结果并不很理想，峰值245KB/s左右的速

率只发挥出笔者4Mbps ADSL宽带的一半效率。当然，这也可能与宽带服务的地域差别或该站服务器负荷较高以至于对普通用户进行限速有所关联。


115网盘的使用并不复杂，界面一目了然

"优蛋（UDown）"是115网盘专用的网盘客户端应用程序，支持115网盘专用链快速下载、断点续传、批量上传文件到网盘和批量下载等诸多用户需要的功能，号称可让你的资源上传和下载更快速高效，并兼容多种下载协议。但从实际下载测试的情况来看，这款客户端的性能并不比第三方下载软件更优秀，下载速度没有明显提升。


115网盘专用的网盘客户端程序——优蛋


"圈子"功能很实用

相比于表现平平的上传下载效率与客户端软件，115网盘值得关注的是"文件瞬传"功能：在用户上传文件时，网盘系统会首先检测上传文件的SHA1码，并会和服务器上已经存在文件的SHA1码进行对比，如果用户所上传的文件已经被其他用户提前上传过了，那么系统会直接把该文件增加到新上传者的文件列表里，而不是重新将已存在的文件重复上传到服务器上。从实测效果来看，该功能对于上传速度不很理想的ADSL用户来说非常实用。

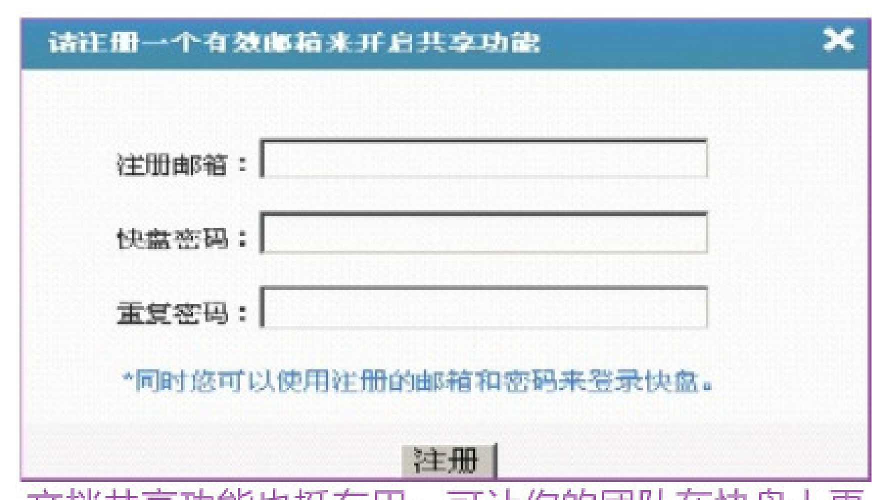
115网盘的文件共享服务是通过文件提取码实现的。用户将文件上传后便可获得一个8~10位的文件提取码，将这个文件提取码告诉想要分享的朋友之后，他们便可通过这个8-10位的文件提取码对共享的文件进行提取。在网盘文件的分享方面，值得关注的还有"圈子"功能，网盘用户可以自由创建自己感兴趣的资源圈子，并邀请有同样兴趣爱好的朋友加入，实现圈子交友、批量分享和存储资源动态共享，大大增加了115网盘的易用性和吸引力。整体来看，115网盘不愧为国内一流的互联网分享平台。

金山快盘

快盘用户可以直接通过登陆快盘官网进入网页版界面，网页版快盘没有平台限制，只要是能联网的终端一般都可以访问。快盘的界面简洁直观、操作简便且功能全面，设置共享、发布和查看外链等操作均可以通过Web快盘进行。


金山快盘有多种扩容途径

作为金山实验室发布的一款云存储服务，金山快盘具备网络同步、备份和共享功能。用户只需下载金山快盘客户端软件，便可在计算机生成一个虚拟盘符，把需要备份与同步的文件放在其中即可，操作步骤与处理本地文件基本没有差别。无论使用的是台式机还是笔记本，只要绑定同一账号，快盘的文件都可以实时同步到云端，不用担心传统虚拟网盘文件操作刷新缓慢的问题。



文档共享功能也挺有用，可让你的团队在快盘上更为高效地协作，摆脱频繁往复的邮件负担

从其实际的上传下载速度来看，金山快盘的表现称得上优良。并且，对于注重文件安全性的用户来说，采用高强度分布式加密技术快盘可选性更是出众——金山快盘的文件存储和传输均经过高强度分布式密钥加密，使用过程中无需担心文件丢失，即使误删除也可通过"快盘回收站"功能找回，全程加密传输，真正安全可控。当然，使用快盘的"外链"功能向互联网发布的文件，在服务器上不受高强度安全措施的保护，所以请不要将私人文件进行"外链"发布。金山快盘的回收站和"时光机"功能，可以帮助用户找回误删除的文件，或者将文档内容回溯到一段时间之前。

值得关注的是，快盘拥有iPhone、Android等多种功能完善的手机版本客户端。在同一账号下，用户可以让iPhone手机与电脑保持文件同步，更可以通过号称全球首家推出的"快盘云相机"服务，让自己的手机更加自由地拍照——手机一拍完照片即会自动上传到快盘，让好友也能在第一时间查看到。

金山T盘

从内测发展到公测阶段，金山T盘作为宣传杀手锏的1TB超大容量被降低到了20GB容量水平。虽然与"T"盘的名称有些名不符实，但这个实际容量在国内同类产品中依然首屈一指。

金山T盘的首页登录按钮不是很明显，需要仔细查看才能发现：进入金山T盘首页（http://www.1tpan.com），点击"T盘网页版"或"访问T盘网页版"按钮，方可看到"登录网页版金山T盘"界面。虽然T盘号称"海量"，


虽然容量有所下降，但金山T盘的功能还是比较全面的



"移动"文件

但使用网页版一次最大只可以上传100MB文件（通过客户端可以一次上传2GB），这对于需要使用网页版进行大文件上传的用户来说明显不是什么好消息。而从实际上传下载速度来看，与快盘相比并没有什么明显优势，甚至在实测时出现了下载速度略低的“正常”状况。

和115网盘类似，秒传功能是金山T盘的卖点之一。当用户上传文件时，T盘会检查文件的哈希值，如果相同则表示服务器有这个文件，通过简单的处理即可对这个文件实现秒传。

T盘操作十分方便，支持批量上传下载、支持快捷键、支持鼠标拖拽并支持与本地电脑之间的复制粘贴。用户可以轻松地对文件进行删除、重命名等管理工作，可以把一个或多个文件移动到某个特定的文件夹下——选中需要移动的文件，然后点击“移动”按钮，选择相应的目标文件夹即可。

作为安全厂商，金山网盘的文件安全性在同类产品中处于领先地位。T盘可高强度加密、多渠道备份每一份文件，不怕硬盘损坏，系统崩溃，病毒破坏等，号称文件永不丢失。在上传文件完成时，便会自动对文件进行加密，在删除文件时，也不会直接“消除殆尽”，而是先放到“回收站”中，让“后悔药”真实存在。

金山T盘号称支持在线预览，但存在预览图片时出现打开后不能退出的Bug；音乐预览也是通过第三方软件实现，并没有成为内嵌功能。

目前快盘和T盘之间的账号和数据是不互通的，出于技术问题，两者客户端也不能同时安装。但从目前的状况来看，两者在未来合二为一是大势所趋，在告别TB的噱头和烧钱游戏后，对于金山公司来说，并不需要两款功能相近的产品在市场上同时存在，将T盘作为快盘的高级功能或VIP功能、企业级功能才是更实际的出路，单一的产品也更有利于推广便于让用户接纳。据网上消息声称，在金山T盘完成测试之后，金山公司会将快盘和T盘两个产品合二为一。届时，用户不仅能享受到快盘迅捷便利的同步、共享服务，还能拥有更大的存储空间。

新浪微盘

除了可注册使用微盘外，有新浪微博的用户也可直接使用微博账号登录微盘网站。微博用户默认提供了2GB免费空间，不过可以通过简单的几步便获得额外1GB多的空间，所以它的实际初始容量应该在3GB以上，这种空间对于多数主要将网盘用于存储中小文件的用户来说基本够用。目前，新浪微盘上传单个文件的最大体积是100MB，但要求普通用户分享的文件大小不超过20MB（分享文件的格式不受限制），这点大家在使用时要注意一下。而在上传下载测试中，新浪微盘的表现不错，上传速度中规中矩，下载速度一举夺魁，令人讶异——想必这与新浪较好的服务器环境不无关系。



新浪微盘足以满足普通微博用户需求

从实际使用来看，新浪微盘的操作也比较方便：微盘界面简洁，可以右键直接将文件分享到新浪微博上，也可以一键外链分享。在分享方面，借助于热门文件功能，可以直接找到微盘每日推荐的优质资源，可以右键直接点需要的文件保存到微盘，也可直接下载文件到本地硬盘。



新浪微盘的上传速率比较稳定

新浪微博在手机用户中的使用率颇高，所以笔者也顺便试用了它的Android客户端。使用微博账号登陆可以很方便地使用手机微盘的“分享到微博”“热门文件”等功能，在“我的微盘”选项中，可以对微盘里的文件进行管理，方法和使用其它安卓软件一样：选定文件按一下便会弹出操作菜单，而按下MENU键，选择“本地上传”即可上传文件。并且手机微盘亦具备流行的“相机”功能，可将手机摄像头拍摄的照片或视频即时保存到微盘。

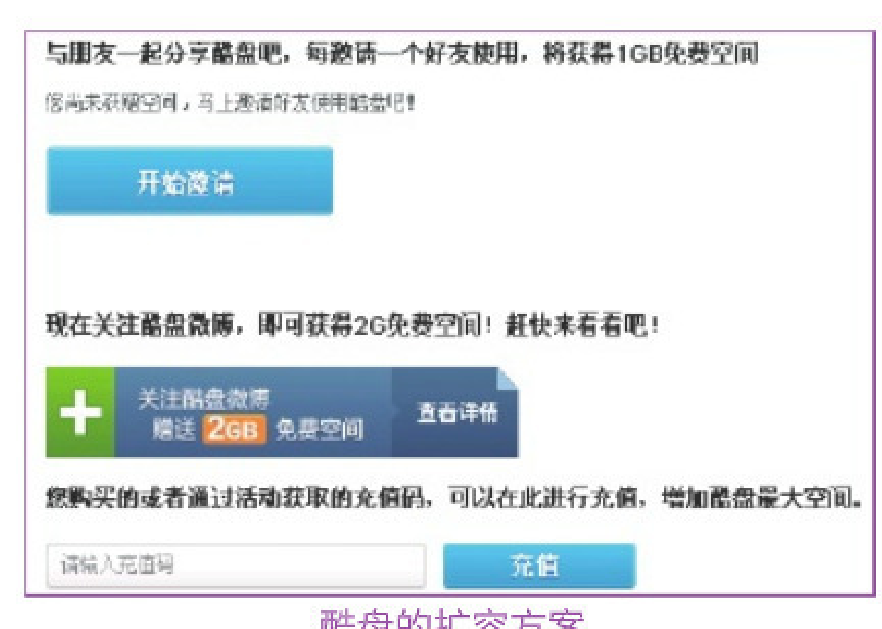


热门文件提供不错的共享能力

从整个试用情况来看，新浪微盘是一款体积小巧但功能全面的网盘产品，与QQ网盘只面对VIP付费用户开放不同，微盘只需注册即可使用，更为便利，值得新浪微博用户作为微博附属功能进行尝试，对于上班族、学生、SOHO用户都十分适用。

酷盘

酷盘也分为网页版和客户端版，注册一个专属自己的账户后，酷盘便给予用户5GB的存储空间。如果用户想要获得更多的空间，可是通过任务来进行升级——其中，完成新手任务，可获得2GB免费空间；与朋友一起分享酷盘，每邀请一个好友使用，将获得1GB免费空间；关注酷盘微博，即可获得2G免费空间；通过充值码充值则可获得酷盘最大空间。



酷盘的扩容方案

从酷盘网页版来看，它的界面可谓一目了然，支持上传、下载、重命名、移动和删除等多项操作。从实际的上传下载速度来看，酷盘表现得一般，最大的优势在于不限制单个文件上传大小，可支持15GB单个文件上传下载，是国内首个提供超大容量文件上传的产品，用户可借此上传蓝光电影等超大文件。



基本的分享功能

“文件邮”是酷盘较具特色的功能，该功能使用非常简单，用户只需对文件点击鼠标右键，在弹出操作框选择“文件邮”，然后在弹出的窗口里面输入需要发送的邮箱地址（多个邮件可以采用空格来分隔，每次最多可以分享给5个好友），点击“发送”即可。

“共享文件夹”则是文件邮的加强功能，酷盘共享文件夹可以让用户很方便地把整个文件夹的内容分享给好友。使用也很简单，在文件列表页选中任意文件夹右键呼出菜单选择“共享文件夹”选项，或者在右侧信息栏上选择“共享文件夹”选项，就会弹出窗口，输入需要邀请共享的好友电子邮件地址就可以将这个文件夹共享给好友。而一旦好友接收这个共享文件夹，只要文件夹的文件内容有增加或者变更，都能及时同步到好友的酷盘，同时加入共享文件夹组的所有“云成员”也可以对这个共享文件夹做文件新增或者变更的操作，从而实现资源共有和协同办公，无需再携带U盘，部分弥补了酷盘不支持外链和批量下载的不足。

而从试用情况来看，酷盘的安全性也尚可，不仅支持文件多重加密分开存储，也兼具流行的“文件时光机”功能，误删除的文件可随时进行恢复。

城通网盘

城通网盘是美国乐都集团与中国长途电信公司合作推出的一款免费网络硬盘，注册后可获得支持外链的10GB免费空间，上传最大单个文件可达1GB，同时为用户提供每万次点击下载获利200元人民币的收益。进入主界面后，发现它的操作显示界面与搜狗浏览器有兼容问题，不能完全显示；换成其他浏览器如傲游之后恢复正常。



部分浏览器不能完整显示城通网盘的界面

作为免费会员，在上传中，城通网盘的上传速度一直保持在75KB/s以上，但上传时间并不比其它35KB/s左右的产品更快。笔者对这样的上传速度颇感惊讶，但很快发现了问题：城通网盘显示的上传速度与实际上传速度严重不符，实际的上传效率经笔者手工计时测算，并没有超过35KB/s，而上传时自动显示的速度常常高达90KB乃至100KB/s以上，平均上传速度也显示不低于75KB/s，不知是故意作假还是Bug?

虽然号称拥有电信、新联通（网通）双线路上传及下载，多集群分流功能，但实测时城通网盘的实际下载速度仅仅在266KB/s左右，表现一般。当然，相比其它可赚钱的网盘，城通网盘还是有其固有优势的，比如支持批量上传、支持断点续传、支持迅雷下载、使用直接下载地址无需打开任何网页就可下载文件等等，在同类产品属于较完善之作。虽然城通网盘下载页面的广告较多，但弹窗广告相对较少，与目前一些偏向共享与下载的资源网站漫天的弹窗广告相比，相对更人性化一些。

重要的是，城通网盘上传的文件被别人下载就可以收益，因此上传一些广大网友普遍感兴趣的资源或掌握一些取名技巧，挣回每月支出的宽带费用似乎还是绰绰有余的，对于想网赚的用户应该较有诱惑力。

迅雷网盘（迅雷随身盘）

注册后，迅雷网盘的免费用户可以享受至少5GB的永久空间。虽然以目前的标准来看，初始5GB的空间水准算不上超一流，但迅雷网盘不限制上传文件大小，这一点让很多处于百兆级上传限制的网盘自惭形秽，也让迅雷网盘能更好的满足用户影片的上传需求。


迅雷软件很牛，迅雷网盘上传下载不一定就特牛……

从实测的上传下载速度来看，迅雷网盘并没能因为有迅雷下载技术的支持而让笔者感到“眼前一亮”：31KB/S的上传速度和331KB/S的下载速度，在同类产品中只能算不过不失。可见，仅凭下载技术的先进与否，并不能根本改变用户过多、服务器布设局促造成下载速度不给力的问题。

集成迅雷云点播，支持视频在线播放，可以在网盘内流畅观看各种视频，是迅雷网盘的“看点”之一。目前该功能的封测体验期已经结束，相信正式版会很快推出，给用户提供完整的网络媒体新感受。笔者将一部大片“瞬间”保存到网盘后，发现其播放速度很流畅，且支持拖动播放，响应很快，足以成为有应用前途的网络看片新途径。

而迅雷网盘新增的分享功能，也是一项不错的服务。这项功能可以让用户可以将公开主题或主题内的目录以及文件以邮件的方式分享出去。俗话说独乐乐不如众乐乐，一款网盘产品仅凭存储功能已经很难吸引更多用户关注的目光，便利的分享功能便成为让用户数量倍增的杀手锏。在这方面，迅雷网盘集合了“热门主题”与“发现”功能，在这可以找到网友上传的一些热门视频、音乐、图片、资料、游戏和软件资源，并支持关键词搜索。用户可将喜爱的资源瞬间保存到网盘，也可按需下载到本地磁盘上。

此外，细心的读者在使用该产品时会发现，在迅雷网盘界面左下方还集成有“迅雷随身盘”，该功能可以看作是迅雷网盘的客户端产品，让迅雷在PC和手机上的使用更便利，方便地实现文件夹共享。

盛大网盘（Everbox）

除了直接注册登录盛大网盘外，大家还可用盛大通行证或Google账号直接登录盛大网盘。使用EverBox网页直接上传，单个文件不能超过500MB；若有大文件需要上传，可使用EverBox客户端，EverBox客户端上传文件没有任何限制。从实测结果来看，盛大网盘具备31KB/s的上传速度，348KB/s的下载速度，表现在正常范畴之内。



盛大网盘的扩容方案

盛大网盘有较完善的分享功能，可以方便地将文件分享给朋友：勾选要分享的文件，点击“分享”按钮，便可在属性栏中生成共享链接图标；点击该图标，进入文件共享页面便可将共享地址复制后发送给别人，其他人便可通过共享链接访问该共享文件。

盛大网盘具备不错的安全性，EverBox会自动、实时地备份文件数据到安全服务器，并提供恢复被删除文件的功能——在被删除文件所在目录点击“显示已删除文件”，便能显示出该目录中被删除的文件，然后点中被删除的内容选择“还原”即可恢复。

在特色功能方面，盛大网盘支持在线浏览图片、在线音乐播放和在线视频播放功能，在图片方面几乎支持所有常用的图片格式，可自动播放目录中的图片；在音乐方面，支持所有常用的音频格式，也支持连续播放；在视频播放方面，目前主要支持.mp4和.flv两种格式的视频，比起迅雷网盘强大的视频播放能力只能说聊胜于无。

整体来看，盛大网盘是一款比较中庸的网盘产品，虽然没有特别出彩的功能和能力，但能较好地满足普通用户的需求，值得没有特殊需求的朋友尝试。

99盘


99盘的界面简洁易用



“成也资源，败也资源”的99盘拥有自己的论坛

99盘注册即送10GB的空间，界面简洁易用，功能也比较完善。值得关注的是，99盘对上传文件大小和格式没有限制，这点值得喜欢上传大文件的用户特别关注。从实测速度来看，99盘具备35KB/s、332KB/s的上传及下载速度，表现中规中矩；用户可对上传文件进行自动加密。99盘原本支持多种外链功能，但由于一些违规信息导致如今资源外链功能无法继续使用。用户可将上传文件分享到各种论坛和博客，支持多种下载软件及模式。和金山快盘类似的是，安装99盘客户端后将在资源管理器下出现一个99盘的盘符，用户可以里面进行和本地磁盘无差异化的各种操作，比如复制、拷贝、粘贴等等。

三 后记

由于准入门槛并不高，国内网盘市场各自为阵，乱战不断的状况一直在延续。以上10款网盘代表了目前国内网盘的主流水准，除此之外，市场上还有众多的网盘产品在运营，例如曾经风头十足的纳米盘、Rayfile网盘，还在市场上苦苦拼搏的迅载网盘、千军万马、云盘网，主要面向自身用户作为重要附属功能提供的网易网盘、QQ网盘……它们与本文主要介绍的选手相比，或多或少都面临着更复杂的困扰。

自从“百万阴谋”事件爆发之后，国外的网盘纷纷被国外政府强行关闭，即使没被强行关闭的也开始纷纷转行、转移经营策略和方向。在版权问题日益变得敏感的今天，国内网盘业的现状也并不乐观。侵权问题、本身盈利手段不足成为了困扰国内网盘继续发展的最大绊脚石，也让很多曾经风光一时的网盘在一夜间撤牌倒闭或者苟延残喘，特别是对于那些以资源共享和分享为卖点、资源下载为主导的网盘站来说，形势更是严峻。

MegaUpload等全球知名网盘网站一夜之间土崩瓦解，给国内网盘用户也敲响了警钟。对于用户来说，在选择网盘时，追求网盘的免费容量大小、上传下载速度快慢是必然的结果，但在目前的情况下，优选一个“有底气”的知名品牌产品，或许才是更加明智的抉择，能更好地保证自己网盘的数据不在一夜间荡然无存。

从测试结果来看，在ADSL完全主导国内宽带业的今天，TB级别容量的网盘对于国内用户来说仍属超前享受，在“水管”很细（ADSL上传带宽有限）的情况下，“水池”再大，很多情形下也只能让人望“池”兴叹。所以，对于高需求用户来说，要想更好地使用网盘，优选日渐开始流行、上行带宽更有保障的光纤宽带或许是明智的选择。

当然，我们也看到，云概念正成为国内网盘业能否更上一层楼的关键技术，虽然目前全球网盘的云应用还处在初级阶段，云特征并不是十分明显，但无疑已迈出重要的一步。而云网盘的出现，或许还能成为破解萦绕在网盘头上挥之不去的阴影最好的破解之道。



各种网盘依然层出不穷



资源共享的版权问题是拦路虎

国内网盘业未来会不会也一蹶不振？这个问题一直困扰着包含笔者在内的很多用户。阵痛在所难免，但作为一项新兴的有众多用户需求的应用，在妥善处理版权等问题的情况下，我们乐观地预计，国内网盘业仍将成为未来互联网云应用的主要内容之一，“百万阴谋”事件或许也会成为网盘行业的游戏规则的变革推动转折点！

2012年的第一季度已经结束了。

距离末世论主义者的最后期限来临还有9个月，当然，对于踊跃围观的闲人来说，这场喜剧还要继续上演9个月。

我们都在关注着结局到来的时刻。时间会告诉所有人答案。

■北京 坏香橙



这个春天不温暖

“好冷！”

对于相当一部分欧洲民众来说，到目前为止，2012年带给自己的最直观印象想必就是这句感叹。

面对骤然下降的气温（部分区域甚至直接降到了零下35摄氏度以下），在付出了相当惨痛的代价之后，欧洲各国终于直面现实展开了紧急救灾行动。不过，本栏目的主题毕竟不是国际新闻的报导与分析，因此欧洲各国政府付出的努力效果如何这里不做讨论，今天还是让我们来看点“苦中作乐”的新鲜轶事吧：

白雪皑皑的阿尔卑斯山上，远远地开来了一辆——汽车？火车？车顶竖着一根烟囱的……见鬼，这到底是什么玩意？

不必惊讶，朋友，你的眼睛没有欺骗自己：出现在我们面前的这辆怪车绝不是什么无聊的PS作品，那股顺着烟囱一路扩散的浓烟并不是恶作剧道具产生的效果——请看这张照片，没错，这部旧沃尔沃轿车压根就没有副驾驶座，取而代之的是一座火势正旺的铸铁炉子！

显而易见，对于把“首屈一指的安全性”作为重要卖点大肆宣传的沃尔沃汽车公司来说，如此惊世骇俗的“移动式车载火炉”肯定不会是出厂时的标准配置。没错，这件足以让大多数人五体投地长跪不起的取暖设备背后确实有这么一位DIY高手——来自瑞士的Pascal Prokop先生。

说实话，思路与动手能力同样剽悍的Prokop大侠也有自己的苦衷：这个漫长的春天是如此寒冷，阿尔卑斯山间的寒风是如此凛冽，偏偏自己的老爷车又没有暖风机，怎么办？当然是自己动手摆平问题搞定麻烦啦。当然，“安装个火炉来取暖”的简单粗暴解决方案肯定会让不少人瞠目结舌，不过接下来的另一项事实肯定会让更多人跌破眼镜：瑞士政府的“有关部门”居然批准了这位好汉的改造方案，换句话来说，这辆浓烟滚滚的改造老爷车是完全合法可以上路的！

实际上，在这个滴水成冰的季度里，把目光重新投向“燃烧式取暖设备”的不仅仅有一根筋的DIY大师，Geek设计小组同样也对传统的炉子产生了浓厚的兴趣——BitoLite CampStove，这种在某些特殊环境中极具实用价值的野营取暖装置就是如此诞生的。

乍看之下，这个体积和太空杯相差无几、以枯枝败叶为燃料的袖珍暖炉顶多能煮煮咖啡而已，但对于苹果设备的用户来说，安装在炉身侧壁上的橙色附件提供的功能足以让人心驰神往：只要燃料充足，这个貌不惊人的小装置可以把火炉散发出的热量转换成电力输出为iPhone充电。相比于不靠谱的太阳能电池外挂和更不靠谱的手摇式应急充电器，BitoLite CampStove的可靠程度似乎要更胜一筹——毕竟，无论是在转化效率还是适用范围等方面，这个炉子的效果都要比前两者优秀太多了，是不是？


空调算什么？铁炉才是男人的浪漫！


留意炉身旁边的橙色外挂小盒，那才是我们介绍的重点


长着烟囱的汽车？



可以为iPhone充电喔


“燃料”电池？便携式火力充电器？嗯，基本上就是这样啦

白雪皑皑的阿尔卑斯山上，一辆辆头顶烟囱、浓烟滚滚的改装车呼啸而过，依稀还可以从半开的车窗中听到Siri发出的语音提示……如果真有好事者想要拍摄诸如《2012欧罗巴，一个冬天的童话》之类的即兴短片，那么这个镜头倒是值得加入分镜列表之中。当然，估计会有更多人希望这股要命的寒潮早早结束吧……

相关链接：

DIY强者Pascal Prokop和他的移动式车载暖炉：http://photoblog.msnbc.msn.com/_news/2012/02/09/10363589-zany-swiss-man-installs-wood-burning-stove-in-car?pc=25&sp=25

正在预售的BitoLite CampStove：http://www.biolitestove.com/BioLite.html

防守！反击！

欣赏过了天寒地冻的天气催生出的轶闻，接下来让我们换换口味，一起来看看更热闹的趣事吧：

不知各位朋友有没有听说过一种叫做“躲避球”的运动？

简单地来说，躲避球就是一种在确保“己方队员不被击中出局”的前提下，尽全力接下对方抛来的发球并瞄准对方选手进行投掷反击的集体运动项目，当然，这仅仅是最基础的规则而已，具体的场地人员设置安排规则还要更复杂一些。不过，这项运动最大的优势就是并没有严格的人数上限要求，同时对抗性丝毫不逊色于足球和篮球——毕竟，躲避球得分的方式归根结底就是“用力把球往对方队员的身上扔”。可想而知，如果刻意不去控制同时参与运动的人数，并且同时用于投掷进攻的球数量不止一枚的话，对抗的双方必然会把比赛变成一场混战。

就在不久前，加拿大艾伯塔大学的4979名学生齐聚一堂，展开了一场欢乐无比的躲避球对抗大赛。具体的场面到底有多热闹，看看这张俯视照片就知道——想象一下成百上千颗充气小球铺天盖地向己方砸来、转眼之间又有数量相同甚至更多的圆球呼啸着砸向对方的情景吧，没错，就是这么壮观。

根据报导，这场声势浩大的躲避球对抗赛轻而易举地获取了一项新的吉尼斯世界记录，不过，这项纪录究竟能保持多久依然是个未知数——实际上，热衷于组织这种超大规模躲避球竞赛的学校远不止加拿大艾伯塔大学，位于美国加州南部的加利福尼亚大学尔湾分校同样对这种欢乐度超乎想象的比赛充满兴趣。事实上，近几年来这项记录的所有权一直在两所大学之间不断转换，人数更是随着攀比不断上升。下一次，来自加州的记录竞争者会集结多少学生来进行对抗呢？真是个耐人寻味的问题啊。

其实，在我看来，与其纠结“把本校的学生分成两队进行对抗，用参赛总人数竞争吉尼斯世界记录”的习惯模式，“以学校为单位组织队伍在两校间进行对抗”才是更明智的选择，毕竟，这种在不同大学之间展开的对抗赛并不是没有先例，牛津大学与剑桥大学之间著名的划艇竞赛就是最著名的例子之一。当然，如此一来参与赛事的人数想必会大大减少，不过在观赏性方面倒是不必太担心，请看这个：

在今年2月份召开的纽约Toy Fair玩具展上，这个名叫“TheO”的玩意（真是形象生动的命名方式……）吸引了不少参观者目光。根据制造商Physical Apps公司的介绍，这个高弹性泡沫软球可以让用户把自己的手机塞进球心位置上的空洞里，然后利用手机的重力感应功能玩虚拟保留球和体感版本的“愤怒的小鸟”。除此之外，你还想到了什么更有趣的应用方式吗？没错，只要修改一下结构在球心空洞上方增加透明材质的弹性软盖，再把放置在空洞中央的手机换成强化抗震性能的无线摄录镜头，用这颗新球展开一场躲避球大赛又会拍下什么样的精彩画面呢？想必大多数朋友都能想象得出来吧。



那些密密麻麻的小红点都是比赛使用的躲避球



参赛者中似乎有不少华裔留学生



可以把手机放在球心里



然后，你就拥有了一件崭新的体感游戏

相关链接：

参与人数将近5000人的躲避球大赛：http://www.dailymail.co.uk/news/article-2098577/Dodge-Students-hold-worlds-largest-game-dodgeball-4-979-players.html?ITO=1490

让手机也能摇身一变成为体感游戏设备的TheO：http://www.physicalapps.com/



2012年1月，著名社交网站Facebook在提交的S-1文件中显示，公司CEO马克·扎克伯格将自己的年薪降至1美元，这一协议将从2013年1月起正式生效。很显然，无论存在何种内部原因，扎克伯格的这一行为很容易让人联想起那位离去不久的IT传奇英雄——史蒂夫·乔布斯。

这就是现实：尽管个人英雄主义已经在如今的商业社会中变成了美丽的泡影，但那些醒目的人物与事迹依然会成为众多创业者追随与赶超的目标。这就是新标准之下的新英雄主义？也许吧。

■北京 Enigma

小清新交流无国界
——写真会

http://shashinkai.diandian.com/



“写真会”是一家由日本LOMO相机制造商Powershovel公司建立、面向广大小清新摄影爱好者开发的作品交流网站，目前已推出中文操作界面。在这家网站上，来自中日两国的LOMO一族可以自由上传展示自己的作品，并用中英日三种语言添加注释。对于大多数热衷于非严肃性国际文化交流的朋友来说，这家网站值得尝试一下。



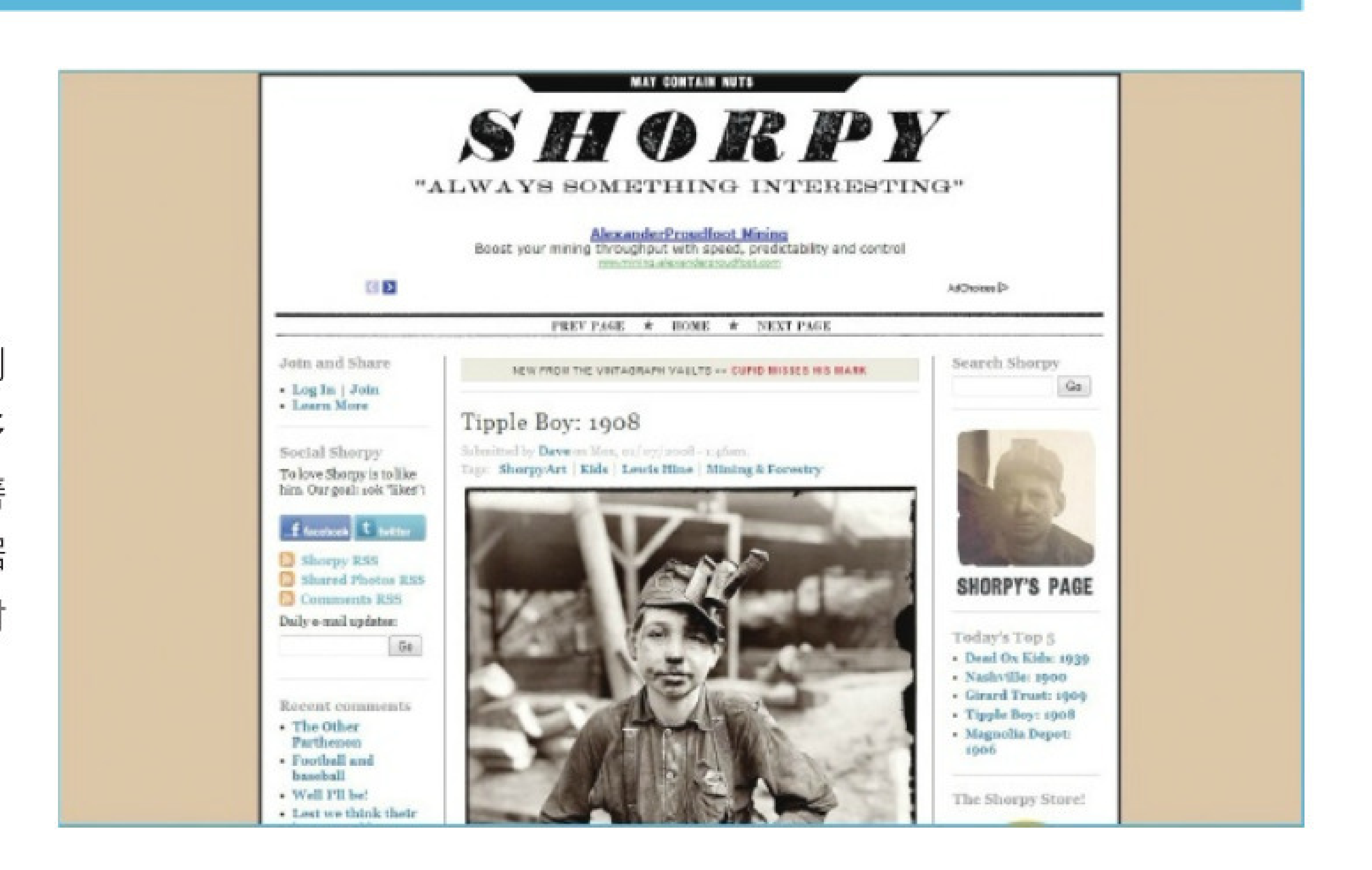
“可爱的小爪子”
——Cutest Paw

http://www.cutestpaw.com/tag/cats/

无论你喜欢的宠物是猫、狗还是鸟类或者仓鼠，在Cutest Paw中都能找到自己心仪的照片。作为一家专门提供可爱动物照片的集散交流服务的网站，Cutest Paw保存了大量由用户上传的可爱动物照片，分类清晰且提供有中文语言环境，完全没有浏览阅读障碍。

历史的留影
——SHORPY

http://www.shorpy.com/

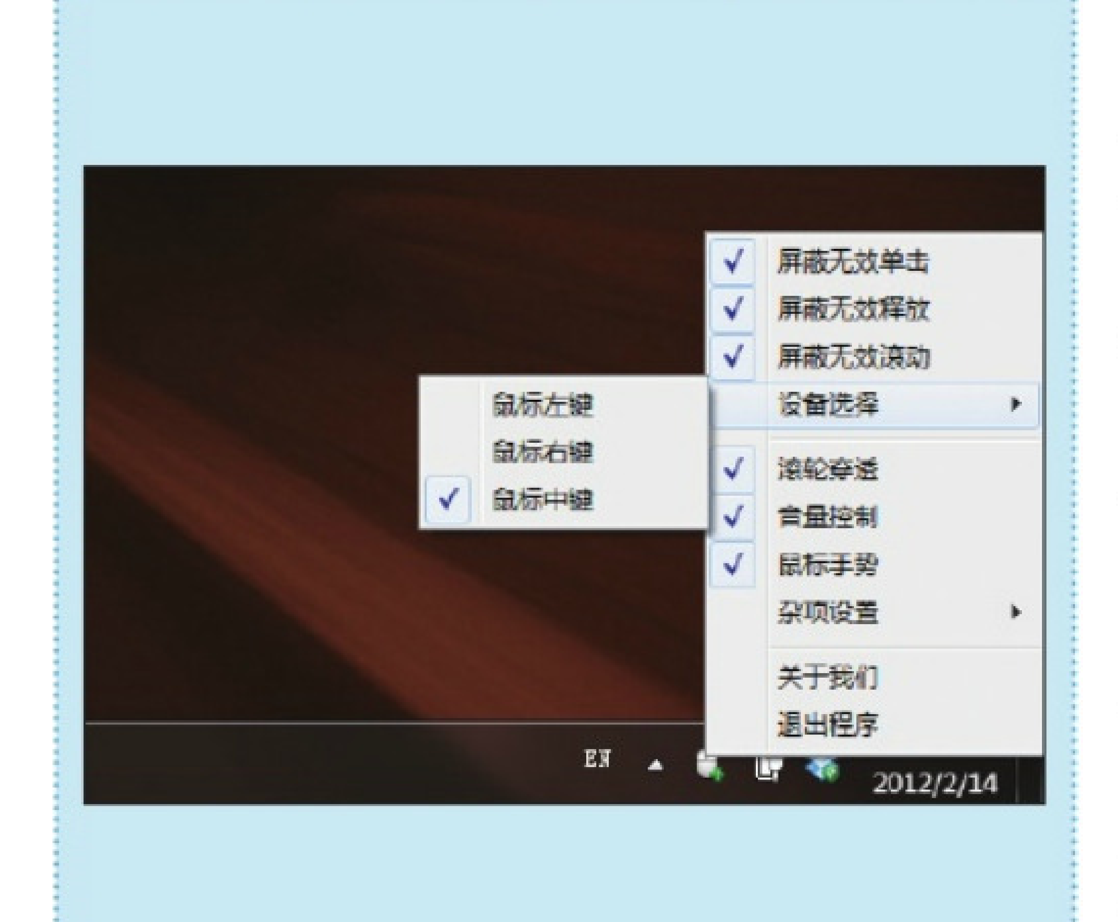


一个让人惊讶的网站。在这里，你可以找到大量20世纪早期留下的黑白照片资料，同时大多数照片文件都拥有不可思议的高分辨率。在完善的条目索引与搜索系统协助下，大多数近代史考据爱好者都可以从这家站点中挖掘出无数珍贵的财富。总之，无论是学术研究还是作为爱好浏览，SHORPY都是个不错的去处。P



自从Windows Phone 7上市以来，笔者就十分着迷它的新界面Metro UI。微软认为Metro设计的主题是“光滑、快、现代”，除此之外在笔者看来还有简洁。相比于略显繁琐的开始菜单以及传统的桌面，Metro拥有的大字体以及大方块边框更容易让用户识别与点击。不过肯定会有读者说占这么大空间我的程序都放不下了，其实如果你回忆使用程序的频率，最常用的软件不会超过10款，就算是网页，当你的上网习惯成形以后也是如此。这就是为什么Opera浏览器开始页的九宫格设计十分流行的原因。

■小众软件 大笨钟



鼠标增强工具——MouseInc

□大小：64kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.shuax.com/archives/MouseInc.html

MouseInc是一款由个人开发的鼠标增强工具，很多小功能都来自于生活中灵感与碰到的麻烦，能够为你的工作和娱乐带来很多方便。

滚轮穿透：通常情况下，鼠标滚轮只对当前激活的窗口有效，而开启该功能后，你可以对屏幕上任何窗口进行滚动，指到哪里就可以让它“滚”到哪里。

突破边界：让鼠标突破屏幕边界，使其在另一侧出现，这对于大屏幕显示器可谓相当实用。

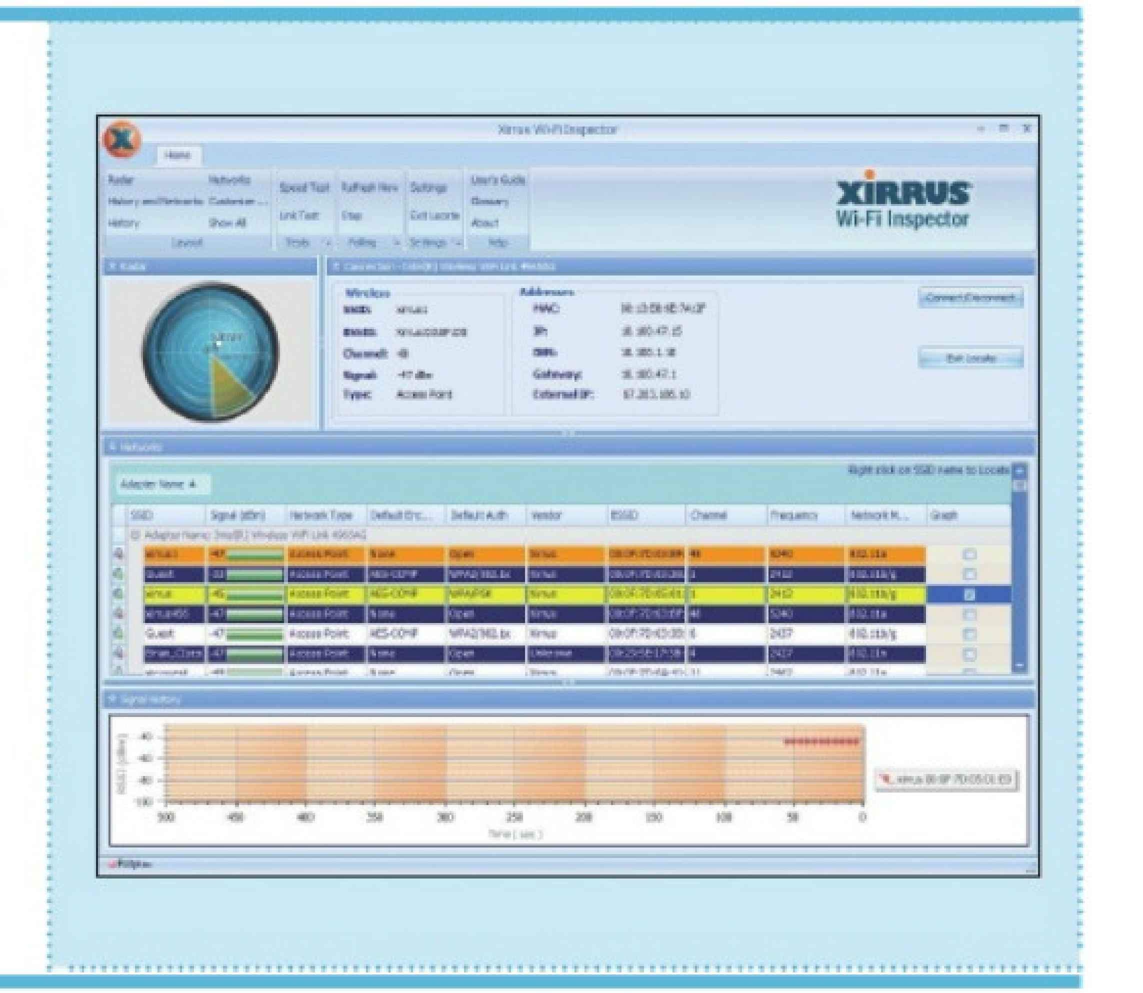
鼠标手势：自定义手势以后，按下默认快捷键Alt+鼠标右键并拖动来激活鼠标手势，支持的功能可以在配置文件中查看，并且可以显示鼠标轨迹。

无线网路检测工具——Xirrus Wi-Fi Inspector

□大小：26MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.xirrus.com/Products/Wi-Fi-Inspector

随着无线技术的平民化，无线路由器也成为了每个家庭的必备品。Xirrus Wi-Fi Inspector是一款免费的无线网络检测工具，它可以告诉你附近有那些无线网络，并用雷达的形式展示出位置与距离。如果你的无线网络经常不稳定，除了检查设备本身以外，还可能与其他的网络发生冲突所致，用这款软件就可以很容易地扫描到周围无线网络频道的使用情况，如果发现冲突，手动更改信道即可。Xirrus Wi-Fi Inspector的无线雷达是它的一大特色，想要将无线网络显示在雷达上，需要在无线列表中选中该网络，右键选择“Locate”就能看到位置了。



Zune风格音乐电台——K.F.Storm豆瓣电台客户端

□大小：824kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.kfstorm.com/blog/doubanfm/

依托于豆瓣网的豆瓣电台近几年已经成为越来越多文艺青年们的选择。其中这一款第三方的K.F.Storm豆瓣电台客户端界面风格比较独特，模仿微软Zune播放器风格，让人眼前一亮。

客户端支持私人频道、公共频道、DJ频道、华语等众多内容。用户可以为喜欢的音乐加心，也可以将难听的音乐扔进垃圾桶让它们再也不会出现。搜索和过滤方面也比较用心，可以播放某张专辑或者只听某位歌手的音乐。值得一提的是软件会根据专辑封面的颜色而改变自身界面主色调以及歌词字体颜色，使之融合一体，颇有Smart DJ的影子。



12306辅助订票软件——Go-Home

□大小：2.2MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://code.google.com/p/go-home/

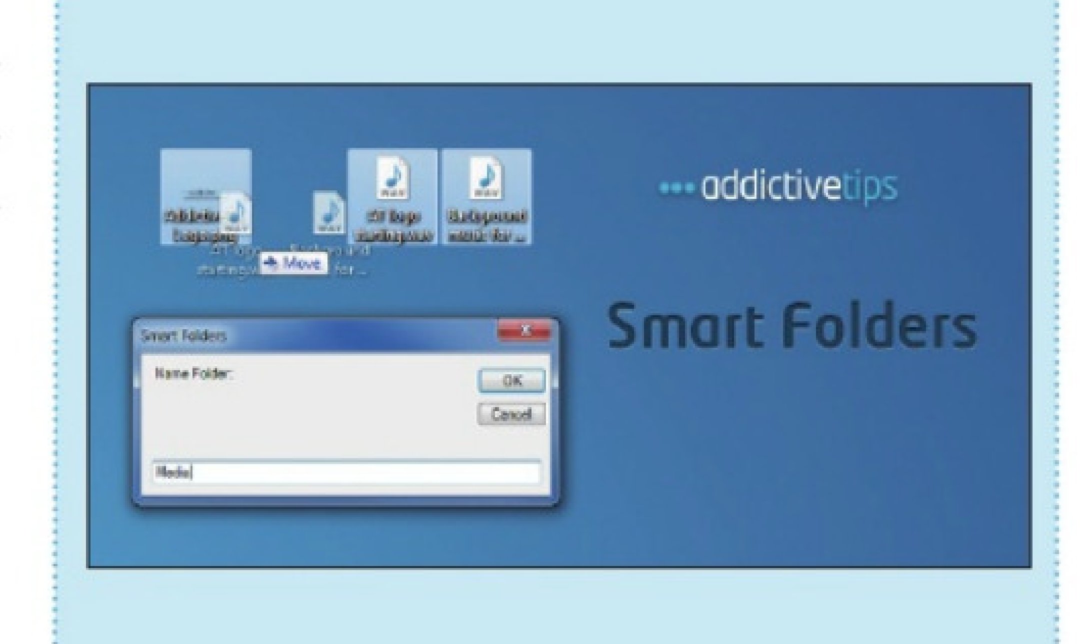
春运已过，之前奔波在路上的读者肯定还心有余悸，特别是买票的痛苦回忆。Go-Home是一款春节期间发布的软件，由于种种原因无法赶上档期，不过以后肯定还会用上。这款专门针对铁道部购票网站的订票软件实现了自动登陆、自动刷票、自动下单等一站式设计，用户只需完成最后的支付操作，即可漂亮地打赢这场抢票的战争！有人甚至称Go-Home是技术宅拯救世界的作品，就当是为来年春节奋战做准备吧。下单前注意填写正确的乘车人姓名、身份证号码、乘车信息等内容，否则会无法取票。使用过程中如果出现验证码无法自动识别的问题，可以修改为手动输入，虽然麻烦但也比用浏览器操作时的情绪稳定得多。

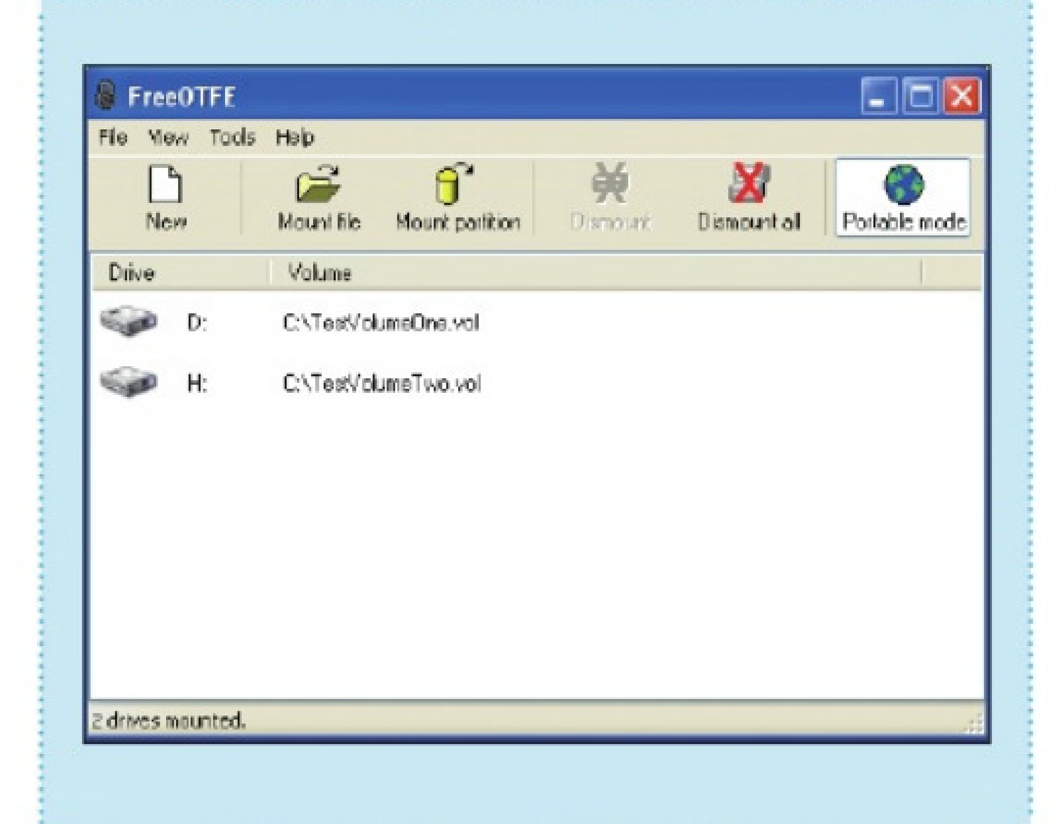
智能创建文件夹——Smart Folders

□大小：400kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.addictivetips.com/windows-tips/smart-folders-for-windows-addictivetips-apps/

目前大部分智能手机操作系统都可以将一个程序图标移动到另外一个图标上面来自动创建程序文件夹并为其命名，这使得在手机上整理桌面变得十分方便。而在Windows中则需要先创建文件夹，再拖动文件放入其中，步骤比较繁琐。Smart Folders正是用来给Windows也带来快速创建文件夹功能的一个小工具。只需先选中一个或多个文件，然后拖动这些文件到另外一个文件上，就完成了创建文件夹的操作。Smart Folders还支持仅针对特定类型文件进行操作，这样就可以轻易地完成文件分类任务。





免费开源的文件加密工具——FreeOTFE

□大小：6.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.freeotfe.org/

电脑加密软件一般都比较低调，比如知名的加密工具TrueCrypt由于不开源并且没有任何可查询的背景资料，就让一些好事者编出了许多阴谋论。

这款FreeOTFE加密工具就没有那么神秘了，其本身开源并且拥有良好的移动性，可以很容易地将加密文件放到USB硬盘等移动设备上。软件带有详尽的8步向导功能，即使英文不好的同学也很容易看明白。创建好的加密文档会以VOL的文件类型保存下来，用FreeOTFE加载后会在系统中变成一个磁盘分区，可以正常进行文件操作。

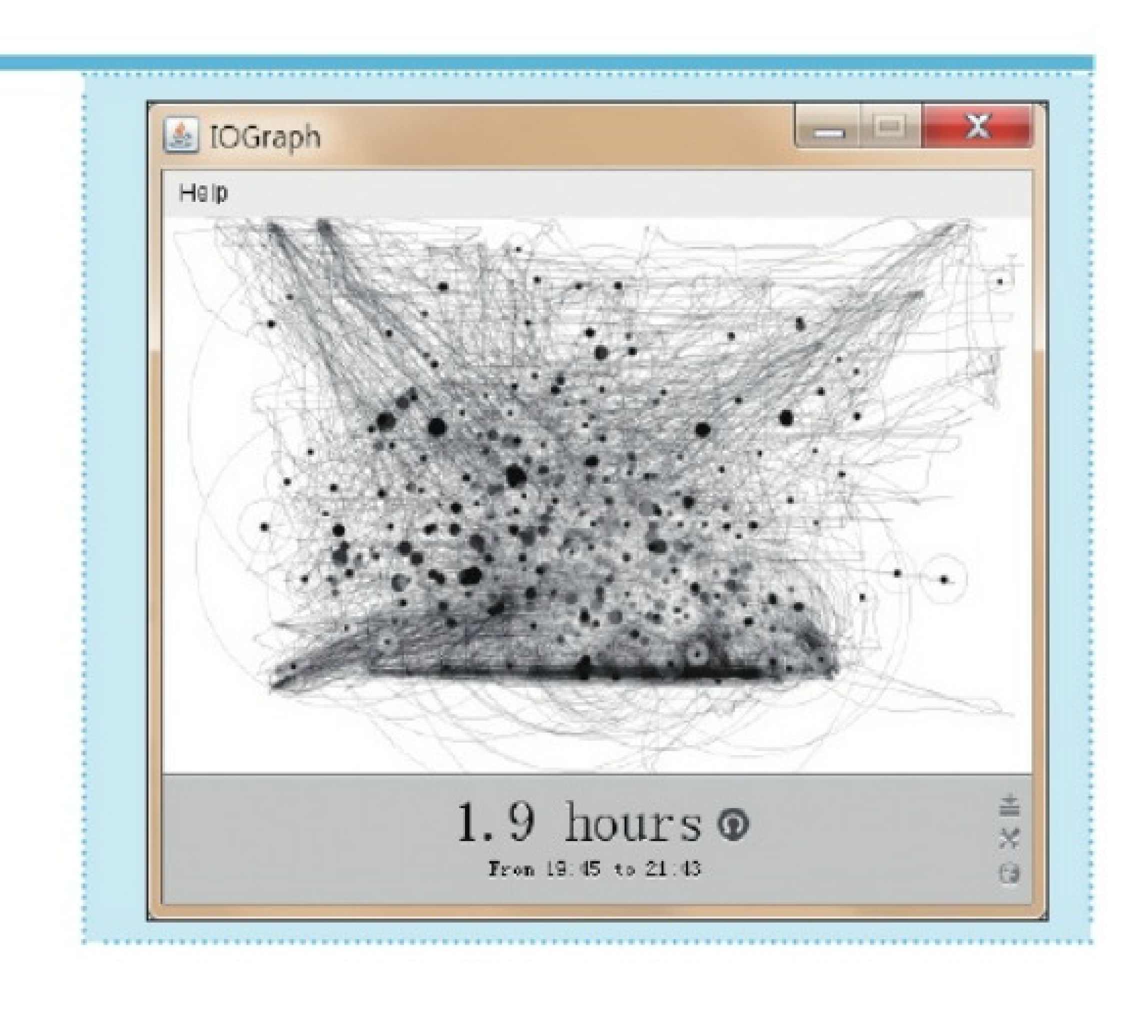
鼠标轨迹也可以作画——IOGraph

□大小：100kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://iographica.com/

成为一名画家也许是你儿时的梦想，不过大部分人肯定都未能如愿以偿或者早就把它抛到了九霄云外。如果现在给你一个机会，要不要来尝试一下？IOGraph是一个很有趣又富有艺术感的小软件，它可以为你不知疲倦地记录下鼠标移动的所有路线，让你的鼠标轨迹蜕变成现代行为艺术。

画面中线条表示鼠标滑过，黑色点表示停留，点越大表示鼠标停留的时间越久，白点则是点击。如果让它工作了一天感觉画面感不错就可以导出为PNG图像，发给艺术大师鉴定一下吧！





Android和iOS系统长久以来都存在着关于优化方面的争议，比如有一种看法认为“iOS界面更流畅是因为系统优化得更好”，那么到底什么是优化？优化既可以是一种对硬件资源高度利用的手段，也可以是一种讨巧的做法，而笔者认为iOS更趋向于后者，这是因为苹果通过牺牲后台多任务功能，将节省下来的系统资源提供给界面绘图，利用硬件加速技术使界面操作变得非常流畅。相对而言，Android由于执着真正的后台多任务，才导致用户对界面流畅度不满。好在从Android 4.0开始，Google也向苹果看齐了，而且没有任何多任务上的妥协，大家一起升级“冰淇淋三明治”吧！

■辽宁 马卡

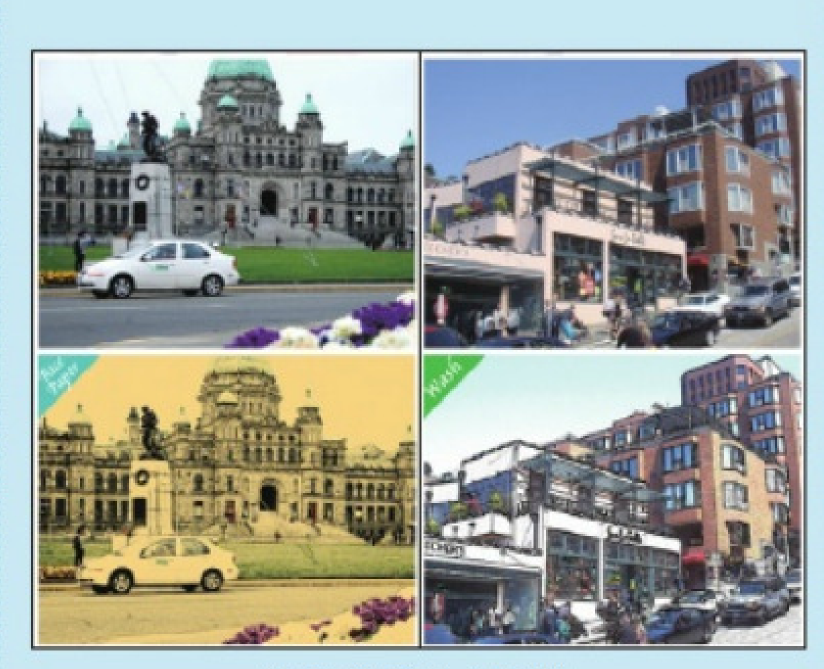
照片变素描画——PowerSketch

□大小：9.0MB □下载：http://t.cn/zOwu0SZ

还记得你曾把大量时间花在Photoshop上，一心想把照片变得像素描画一样吗？使用PowerSketch这款软件，在拍摄时就能立即将照片刻画成素描画效果，甚至还能录制成视频。

除了传统的几个素描效果以外，PowerSketch还有多种独家素描滤镜，其中“Shadow”可使照片中人物边缘适当加粗，显得更有立体感；“Comic”是漫画风格，效果与同类软件相比显得更为出色；“Rice Paper”可让照片仿佛画在了宣纸上；“Wash”是水墨画效果，非常具有中国特色。

点评：软件界面与PowerCam相似，拥有良好的操作性，几款素描滤镜也十分独特。



处理前后效果对比

语音转换文本——Dragon Dictation

□大小：7.3MB □下载：http://t.cn/h5DowW



说到iOS下的语音转文本应用，讯飞口讯以对中文出色的识别率而著称，可是当涉及到外语时就力不从心了；VoiceToApps虽支持多语言，但综合识别率却并不令人满意。如果你正为这件事情发愁，不妨试试Dragon Dictation。

软件不仅拥有漂亮的界面，而且识别率也还说得过去。笔者播放了一段吵吵闹闹的美剧进行测试，正确率竟然可达到70%以上。另外还有笔记功能，会把你说的话转为文字存起来，拿来当记事本有种做科学家的感觉，并且可以通过Email和多种社交网站进行分享。

点评：漂亮的界面、中文支持和笔记功能是它的亮点，如果能直接调用iMessages、短信就更好了。

要想中文识别率高些，一定要慢慢地说……

一起做漫画吧——Halftone

□大小：23MB □下载：http://t.cn/hrYETS



每张照片背后都有一段不为人知的故事，如果没有……我们就编一个！Halftone是一个非常方便的拍照+编辑工具，它能在照片上添加漂亮的图案、画框以及像漫画书一样的字体，你可以用它拍照然后手动修改，几张漂亮的漫画就做好了。

使用时先将“Face detection”和“Image Cropping”开启，并调节其他参数找到适合的效果。之后点击界面下方的按钮进行拍照或选择图片，也可以改变纸张颜色、画框样式、添加文字等，完成后将你的作品分享给好友吧！

点评：软件制作效果很棒，如果能多增加些素材会更有趣。



软件处理图片速度很快，可惜目前只有iPad版本

看看火星长啥样——Mars Images

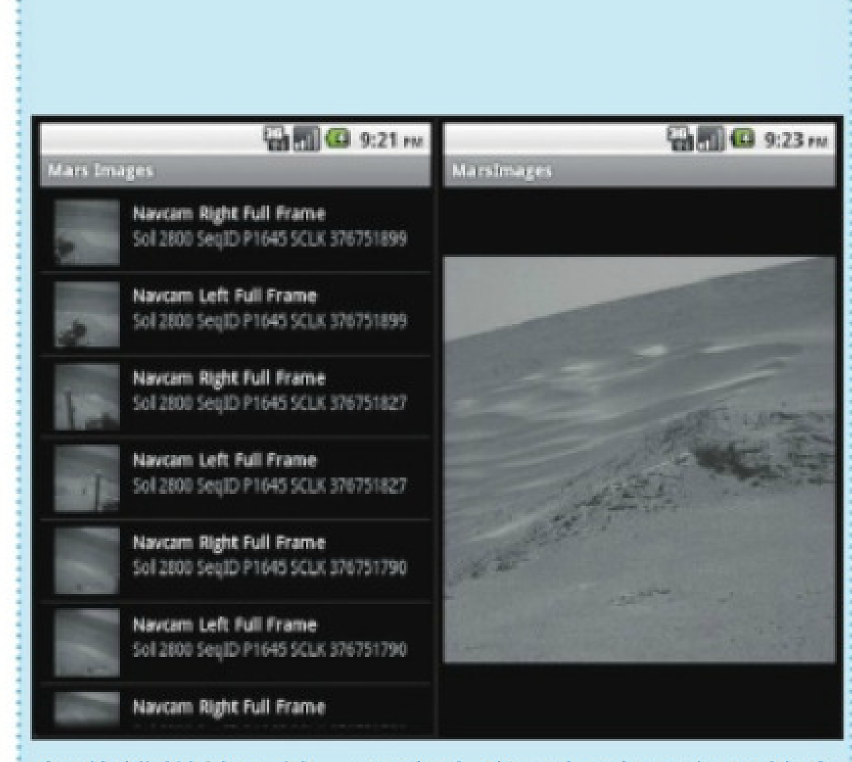


□大小：1.9MB □下载：http://t.cn/z0dYQ6v

当一个人迷上了宇宙、外星球以后就会想办法搜寻一切能找到的资料，像51区、麦田怪圈、变形精钢、那美克星人……在充满神秘感的未知世界里，真的有什么东西在注视着我们吗？去外星球上探险的梦想恐怕这辈子都不会实现了，我们还是从火星探测漫游者发回的照片上，一同寻找大头外星人可能留下的踪迹吧。“Mars Images”就可以让我们浏览大量的火星表面照片。

软件界面极为简单，甚至找不到任何按钮。从探测器传回的照片来看，它们的成像质量较差，不过还是可以清楚地看到火星表面的轮廓，地表的一些细节也能看清。在浏览了几十张照片以后，你会怀疑在这片死一般寂静的土地上真的会有生命吗？即使有，也不会是高智商的吧。

点评：一款外在普通、内容却很充实的免费软件，把你想象中火星表面的样子与真实的情况进行对比吧，确实很有趣！



如此糟糕的环境，看来人类要想移居火星首先需要好好打扫一下

桌面就像时尚杂志——ssLauncher

□大小：647kB □下载：http://t.cn/z0D42jU

ssLauncher是一款笔者见过的最节省资源的个性化桌面应用，它的主界面看起来就像杂志封面，所有快捷方式都是文字。你可以对它们进行名称、颜色、大小、对齐方式等详细设置，菜单中还有文本阴影的选项，调节好以后会非常漂亮。

桌面文字是分层的，设计好不同层的位置很重要。在桌面向左滑动进入“Hot!Applications”界面，它用来添加最常用的软件。再向左滑动界面进入“Applications”，其中会显示所有已安装的应用，联系人和书签在所有应用之后。继续向左滑动可以查看联系人，我们可以按首字母方便地进行查找，还能按拨打次数、最近联系等方式进行排序。

点评：简洁、个性、省资源……别看它只有600多kB，但是会给你完全不同的感觉，是一款不容错过的优秀应用。

默认界面及开发人员名单，赫然看到一个国人的开发者

找歌应用另一选择——Shazam



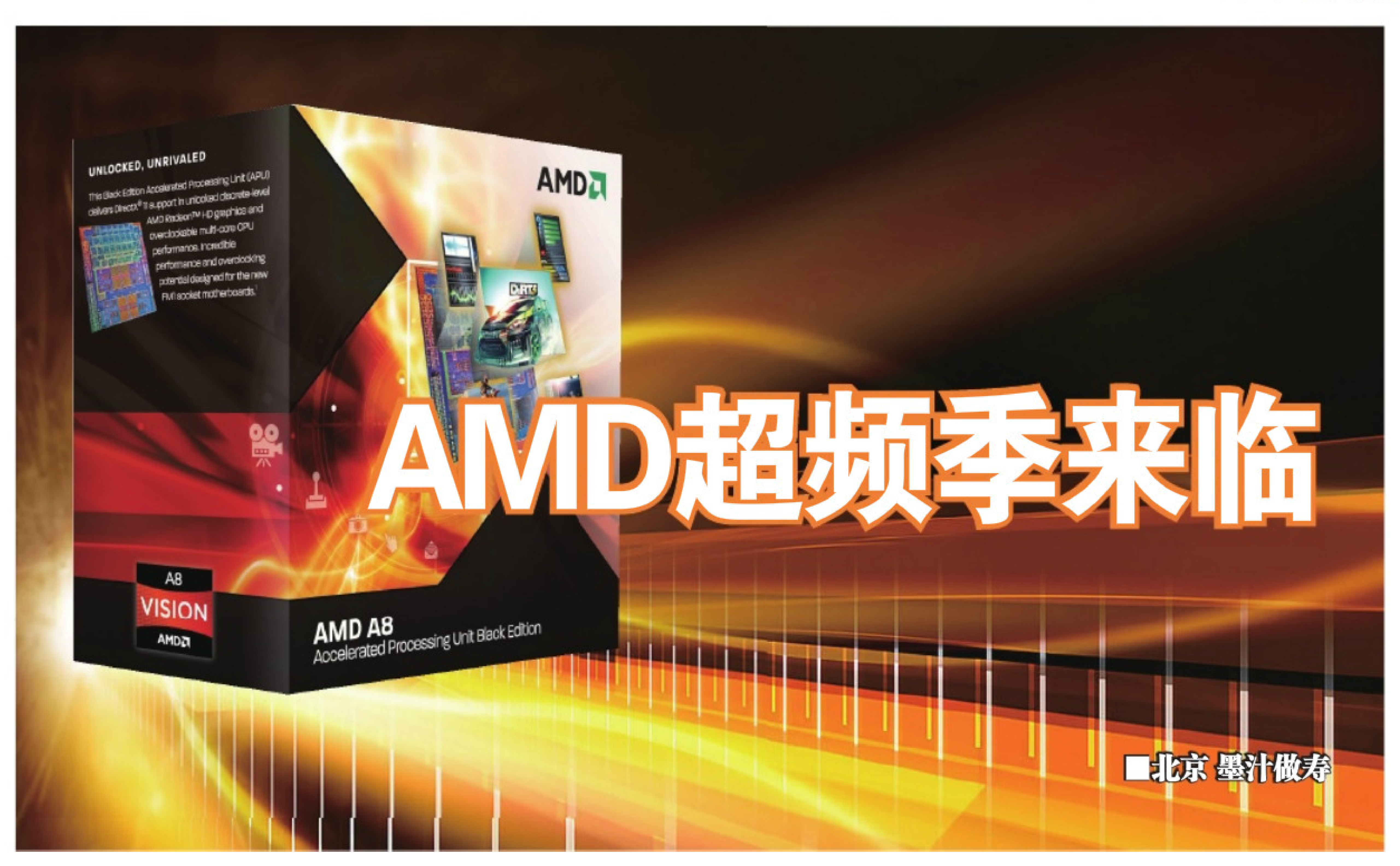
□大小：3.5MB □下载：http://t.cn/heYlE7

如果你想根据音乐旋律或片段来找歌，“猎曲奇兵”可以满足你的基本需要，只要跑调不是很离谱，准确率还是比较高。Sony用户可以使用官方的trackID服务，它只支持根据原声查找，好处是准确率非常高，但是局限性太强。如果这两种方案都不适合你，那么试试Shazam怎么样？找歌时在主界面点一下大图标，将手机对准正在播放音乐的音箱，稍候片刻它就会自动开始分析与搜索，如果找到了就会显示专辑封面、专辑名、演唱者等信息。其中“我的标记”记录了找歌的历史信息，你可以把它们分享给好友。

点评：Shazam的一大亮点是支持中文歌曲，遗憾的是免费版Shazam每月可标记的歌曲数量有限，且功能上有一定限制。

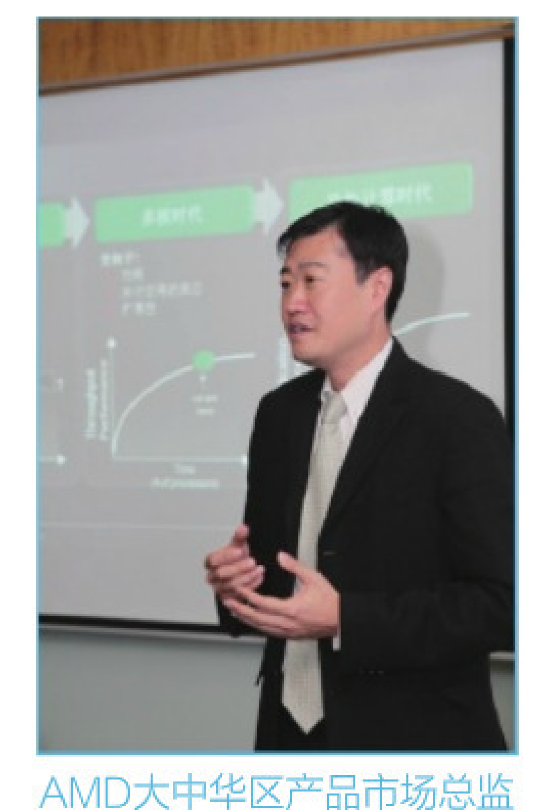


软件更新速度很快，与笔者上次使用时相比有了更好的识别率



AMD超频季来临

■北京 墨汁做寿

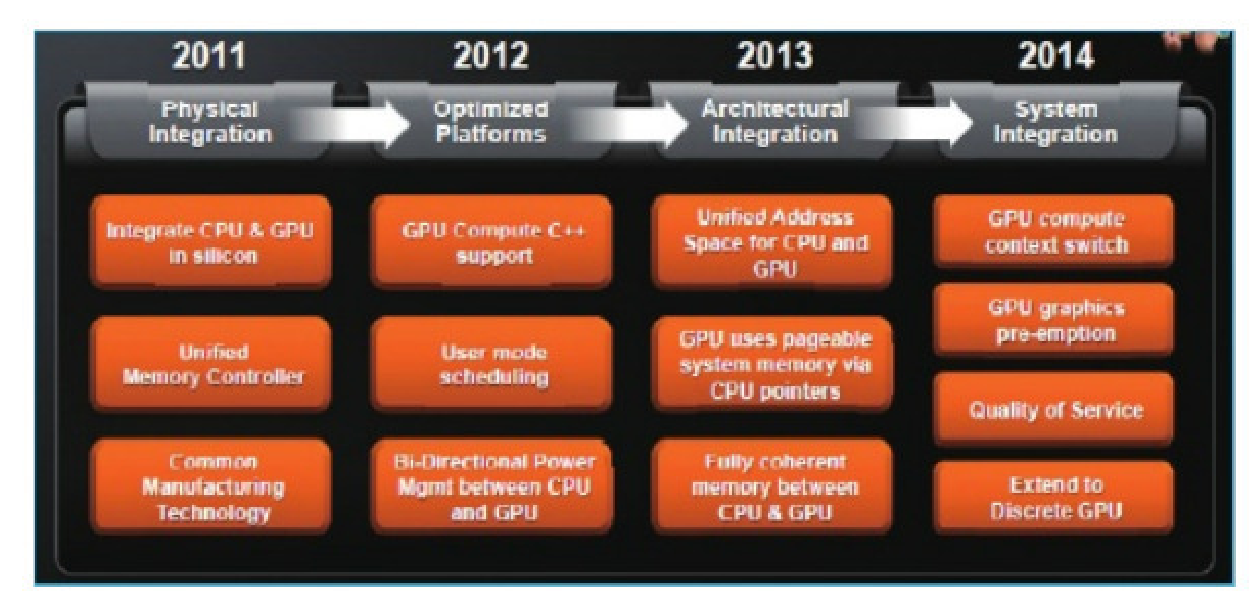

AMD大中华区产品市场总监唐志德

AMD第五届超频大赛尽管已经落下帷幕，但AMD的超频产品还在继续着传奇，近日，AMD在北京召开媒体技术沟通会，宣布推出黑盒版的APU，可实现CPU和GPU核心的超频。AMD大中华区产品市场总监唐志德先生在会上详细介绍了AMD全新黑盒版APU的特性以及APU的最新路线图。

AMD于2012年1月份对APU产品的全面升级，共推出了12款新品，7款面向笔记本平台，5款面向台式机平台，其中包括全新黑盒版APU——A8-3870K和A6-3670K，字母K代表不锁倍频，用户可以根据需求进行超频。值得一提的是，AMD这次将APU的超频过程进行了简化，对超频没有基础的用户也可以在10秒之内轻松完成自己的第一次超频。从评测的反馈来看，3670K和3870K这两款处理器确实可以很容易的超到处理器单元3.5GHz、图形单元900MHz的水平，特别是对图形单元的超频，性能会有非常明显的提升。用户还可用超频后的图形单元与更高档次的独立显卡组建双显卡交火系统，能获得更好的游戏性能。

型号	AMD Radeon™显卡品牌	TDP	AMD Radeon™内核	GPU频率	不锁频	内核	CPU频率（超频基频）	二级高速缓存	最高DDR3	主板
A8-3870K	HD6550D	100 W	400	600 MHz 不锁频	是	4	3.0 GHz 不锁频	4MB	1866	FM1
A8-3820	HD 6550D	65W	400	600 MHz	否	4	2.5/2.8 GHz 智能超频	4MB	1866	FM1
A6-3670K	HD 6530D	100 W	320	444 MHz 不锁频	是	4	2.7 GHz 不锁频	4MB	1866	FM1
A6-3620	HD 6530D	65W	320	444MHz	否	4	2.2/2.5 GHz 智能超频	4MB	1866	FM1
A4-3420	HD 6410D	65 W	160	600 MHz	否	2	2.8 GHz	1MB	1600	FM1

APU新品规格表



APU及异构计算发展路线图

黑盒APU还非常人性化的允许CPU部分和GPU部分分别独立超频，比如用户平时的应用主要是办公、多任务处理和计算，那么就可以对CPU部分进行超频，而GPU保持不变；而如果用户平时较多的应用图像处理，那么就可以更多的对GPU进行超频；当用户进行游戏时，同时需要更强的CPU性能和GPU性能，那么就可以对CPU核心和GPU核心同时进行超频，用户拥有极大的灵活性来定制化自己的系统。

在会上还公布了APU的未来发展路线，2012年即将推出的“Trinity”将实现平台级优化，2013年实现CPU和GPU架构的完全融合，而到2014年AMD将通过更加高效的APU架构把异构计算扩展到整个系统层面，使通用计算应用更为灵活。

对于DIYer来说，超频无疑是最让人激动活动之一，近期的超频大赛与超频处理器，是否让你心痒了呢？尽管在家中我们很难实现如超频大赛那样的液氮极限超频，但随着各种高端散热设备的规模化生产、机箱和主板对液冷装置的优化，搭建一台易用稳定的液冷或热管超频系统已经不是难事，我们不妨来尝试一下吧。

一、AMD平台

在AMD平台中，新推出的黑盒版APU和FX系列处理器都拥有出色的超频能力，相对来讲，后者的攒机配置我们已经多次进行过介绍，所以本期重点是APU超频平台。

在展示中黑盒版APU仅采用了大型风冷风扇，但为了保证长时间使用的稳定性，我们还是选择了可转换为水冷方式的风扇，以及带有液冷导管开口的机箱。超频三深蓝W120即使不外接水管，也是不错的热管散热器。需要注意的是，目前有些液冷散热装置中的液体量很少，实际上可看做一种软性热管散热器，可将热量导出机箱而已，并没有利用到液体较大的热容比等能力，因此效果比较一般，噪声却常常不小，应谨慎选择。



黑盒版A8-3870K

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A8-3870K（盒）	960
主板	微星A75A-G55	599
内存	威刚4GB DDR3 1600G（2×2GB套装）	190
显示卡	蓝宝Radeon HD 6670 1GB GDDR5 白金版	599
硬盘	希捷2TB 7200转 64MB（ST2000DM001）	940
散热器	超频三深蓝W120	499
光驱	三星SH-222AB	138
机箱	酷冷至尊毁灭者RC-K100	259
电源	Tt 威龙550	359
键鼠	罗技G100键鼠套装	199
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1399
总价		6141

我们选择的独立显卡主要用于双显卡交火，大家可以注意到其型号与A8-3870K内置的Radeon HD 6550D有一定的差距，不是我们常用作双显卡交火的Radeon HD 6570，这主要是考虑到6670与超频后的内置单显性能更接近，交火效率更高。用户也可不购买独立显卡和光驱，总价能降至5500元以下。


机箱液冷管开口


超频三深蓝W120

二、Intel平台

相对于AMD APU来说，Intel Sandy Bridge核心的可超频型号酷睿i5-2500K、i7-2600K等推出更早，已经是我们很熟悉的产品。特别是i5-2500K，价格合理，与不能超频的i5-2500的差价也很小，使其成为大家更为关注的产品。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel 酷睿i5-2500K（盒）	1410
主板	技嘉GA-Z68P-DS3	899
内存	威刚4GB DDR3 1600G（2×2GB套装）	190
显示卡	七彩虹iGame560 烈焰战神	1299
硬盘	希捷2TB 7200转 64MB（ST2000DM001）	940
固态硬盘	金士顿SV100-S2加强版（64GB）	599
散热器	九州风神玄冰	89
光驱	三星SH-222AB	138
机箱	酷冷至尊毁灭者RC-K100	259
电源	Tt 威龙550	359
键鼠	罗技G100键鼠套装	199
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1399
总价		7780

考虑到i5-2500K超频后周边设备对其高外频的承受能力，我们采用了更高频率的内存，但从目前的报告看，其超频能力相对保守，所以我们没有在散热方面过分铺张。当然采用散热和导热能力更强的风扇，使其温度适当降低的话，对超频以及本身的睿频表现都有帮助。

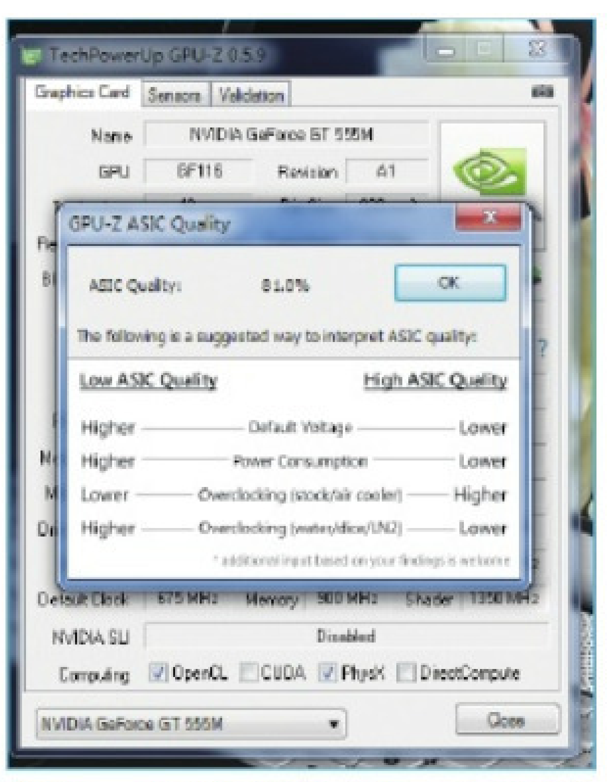
三、笔记本电脑也超频

随着生产工艺的提升，目前笔记本电脑中的处理器和GPU两大运算部件都已相当强大，特别是功耗和发热水平也越来越低，已经具备超水平发挥一下的潜力。相对来讲，绝大多数笔记本中的处理器能力都远胜过显卡，所以在超频中我们更关注显示芯片部分，另外GPU-Z新版本具备的品质检测功能，可让用户在超频前就对显示芯片的超频能力有一些了解，使显示芯片超频更加安全有效。



蓝宝Sapphire Trixx

显示芯片超频也相对简单，可使用一些软件工具进行实时调节，例如微星Afterburner、蓝宝Sapphire Trixx等。但需要注意的是，在进行笔记本超频时，最好选择散热较强，而配置较低的产品，例如影音娱乐本系列中的低端型号等，也可选择一些便于DIY加强散热的产品。P



GPU-Z品质测试（Read ASIC quality）

头牌新闻

第五届AMD超频大赛完美收官，创中国超频新纪录

■本刊记者 魔之左手

2012年2月12日下午，AMD“超能军团 震撼来袭”第五届超频大赛总决赛在北京拉开帷幕，表演赛中，中国“超频王”余孟遥对AMD FX-8150处理器进行了极限超频，顺利达到了8.029Ghz，一举打破了中国超频纪录，距离吉尼斯世界超频纪录8.429GHz也仅一步之遥。



极限超频获奖选手登台领奖

本届比赛从2011年11月起经过网络海选、区域复赛的紧张角逐，通过成都、广州和北京等城市的层层筛选，在总决赛上分别举行了显卡常规超频组、CPU水冷超频组和CPU极限超频组的角逐。著名硬件发烧友张明仪获得了CPU极限超频组的冠军，在液氮条件下将FX-8150超至7.89GHz；CPU水冷超频组的冠军则为魏筝摘取，他用水冷散热器取得了5.948GHz的成绩，也是至今为止中国水冷超频的最高纪录；而显卡常规超频组冠军伍明辉则选用了AMD FX-8150处理器和HIS HD7970的旗舰平台组合，取得了3DMark 11 P11462的成绩。P

硬件店

尼康发布全新FX格式数码单反相机D800/D800E



2月7日，尼康公司全球同步发布全新FX格式数码单镜反光相机——尼康D800/D800E。其有效像素达到3630万，并搭载了新型EXPEED 3数码图像处理器和约91 000像素的RGB感应器，令其具有突破性的高清晰度和图像品质，可与中画幅数码相机匹敌。D800支持高级场景识别系统。还可使用基于FX动画格式或者基于DX动画格式进行动画录制的双区域模式全高清D-movie（数码动画）。针对追求更高清晰度的摄影师，尼康还推出了D800E。该机型可拍摄更高清晰度的图像。

飞利浦推出241P4QPYES显示器



飞利浦2月15日为用户带来了集画质、广视角和节电配置于一身的24英寸全高清AMVA广视角面板显示器241P4QPYES。其AMVA全高清LED背光显示屏采用先进的多域垂直校准技术，可带来超高静态对比率和更加鲜艳明亮的宽视角图像，可实现178/178度超宽视角，适用于照片、网页浏览、电影、游戏和图形应用程序。241P4QPYES提供DisplayPort数字接口，支持15米长线缆和10.8Gbps/秒的数据传输。飞利浦睿动光感（PowerSensor）技术可探测显示器前是否有人并自动调节亮度，最高可节电80%。机身背面硬开关能将显示器从交流电源完全断开。其智能人体工学底座可让用户使用更舒适、4端口USB 2.0集线器可方便地连接各种设备。

奥林巴斯2012年春夏新品携iHS出击





2月8日，奥林巴斯春夏新品在中国正式发布，15款数码便携相机的闪耀登场。奥林巴斯首次将“iHS”技术引入普通数码便携DC，将“高性能背照式CMOS传感器”和奥林巴斯独有的图像处理引擎“TruePic”相结合，可实现高速对焦，并能在低光照环境下依然获得高品质低噪点的图像，解决了普通家用相机夜景拍摄的难题。此次奥林巴斯对产品线做了较大的调整，在强调专业成像效果的同时将目光放眼于带给消费者更多欢愉体验的个性化设置及操控感受上来，摒弃了以硬性参数为噱头的攀比怪圈。新产品延续了奥林巴斯四大产品线X旗舰系列、S系列大变焦、Tough系列专业防护、V系列时尚小巧的核心优

势，并进一步在“S”与“V”两大系列下细分出“H”子系列。

雷克沙推出USB 3.0闪存盘



Lexar雷克沙于1月10日宣布推出JumpDrive Triton USB 3.0和JumpDrive S73 USB 3.0闪存盘，提供16GB、32GB和64GB容量选择。其中前者是目前市面上尺寸最小的USB 3.0闪存盘之一，采用时尚合金底座和镜面表面、伸缩式USB接口。其读取和写入速度分别为155MB/s和150MB/s，复制一部4GB的高清电影只需35秒。

E人E本T4超值换购火热进行中



壹人壹本于2012年新春展开“感恩老用户，E人E本以旧换新”超值换购活动，活动时间持续至2012年5月8日。活动期间，E人E本T1、T2的全体老用户,只需提供完整的T1或T2主机(含电磁笔)，便可折价近3000元，再补齐差价即可享受T4带来的全新原笔迹书写及移动商务体验，即使是“故障机”用户也可参加本次换购活动。相比T1和T2，E人E本T4在软硬件配置及设计等诸多方面，都有了显著的提升，采用了8英寸IPS显示屏，分辨率提升至1024×768，可视角度可达178°。另外其处理器主频提升至1.0GHz，整机运行速度更快、更流畅，对原笔迹书写、手写识别以及Office办公应用也提供了更好的交互支持。

罗技Cube鼠标亮相

罗技在CES2012大展上展示了全新理念的Cube鼠标，将改写人们对鼠标的操控想像。它打破了传统鼠标的流线外型，使用迷你袖珍的长方形造型，同时结合罗技Flow Scroll软件，操作时将手指滑动于Cube的表面，即可达到一般鼠标滚轮的卷动效果，操作感类似于智能型手机触控面板。其强大的功能组合使得用户无论是在飞机还是在重要的电脑演示会议使用都会得心应手。它的外形很适合主持人或者演讲者使用，电源可支持数小时的使用。这款鼠标使用一个极小的接收器，可轻松安装在电脑上。此接收器最多可支持6个2.4GHz无线设备。这款Cube鼠标即将登陆美国和欧洲市场。



软件圈

2012年Adobe设计成就奖作品征集启动

2月14日，Adobe公司宣布第十二届年度Adobe设计成就奖（Adobe® Design Achievement Awards/ADAA）开始征集作品。该项比赛旨在奖励全球高校在平面设计、摄影、插图设计、动画制作、数字电影制作、编程和计算机艺术创作等领域的佼佼者。今年的大赛特别为高校教师设立了3个类别的比赛，也是ADAA连续第二年设立此类奖项。自2001年大赛创办至今，已有来自73个国家的近2.5万名学生参与过本项赛事。另外，每批评选彼此独立，提交作品最后期限分别为2012年的1月27日、4月27日和6月22日。最终决赛作品将于2012年10月被选出，创作者们将会受邀出席在美国洛杉矶举行的ADAA大赛颁奖典礼，Adobe软件和奖金将作为奖品授予最终的优胜者。欲知参与大赛的具体规则、期限、类别和其他更多信息，请访问www.adobeawards.com。

法国语音专家Acapela登陆中国

从文字到语音的实时转变是个有趣的体验，让用户参与到语音合成技术中，并将这种技术应用到不同商业领域和娱乐环境。龙年伊始，法国语音专家Acapela进军中国市场。目前Acapela已拥有30种语言和60种语音，而中文语音的出现迎合了用户的中文需求，同时也为中国企业提供了高质量的自然的文本语音，更为中国的用户提供了全新的获取信息的方式，为任何需要中文语音的设备提供交互式中文语音，使其通过添加语音发声传达他们的服务和品牌价值。



网络帮

开心网与腾讯实现账号互通

2月20日，开心网与腾讯实现账号互通，用户可使用QQ账号登录开心网。在QQ账号与开心网账号绑定后，用户在开心网发表的记录和分享能同步到腾讯微博及QQ空间。到目前为止，每日平均每位用户有超过2条分享和1条记录被同步到QQ空间和腾讯微博，同时每日用QQ登录开心网的人数增长率为2%，平均每日用QQ成功绑定开心网账号的用户增长率为9%。

晶合快评

乱麻与乱战iPad商标官司

■晶合实验室 魔之左手

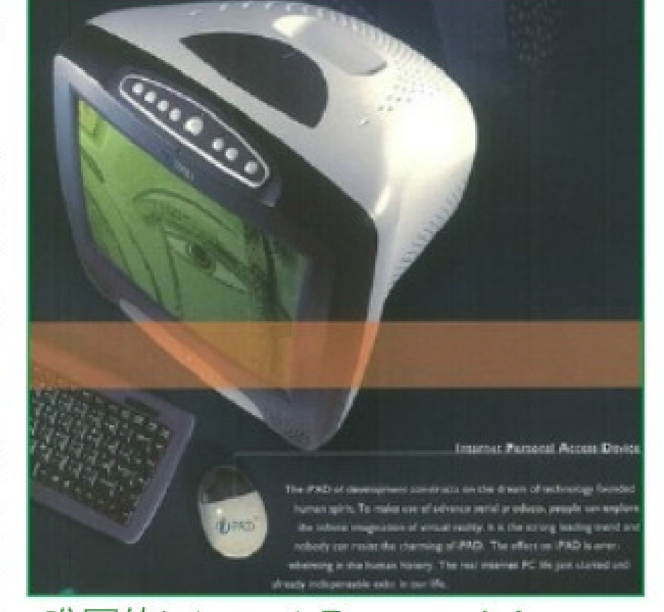
经常挥舞各种专利大棒的苹果恐怕没有想到，在搞定三星、力拼谷歌，全球市场似乎尽在掌握的时候，恐怕要在中国市场上因为知识产权而栽一个如此大的跟头。由于国内的二审维持原判，目前风靡全球，被认为是苹果经典设计的iPad，在中国国内已沦为名不正言不顺的“黑户口”产品，国内的很多商店已经开始将iPad下架。就在传言中的iPad第三代即将到来之际，这一系列产品在国内突然陷入了危机。


咬人的苹果也会被人咬

其实由于苹果的固执，特别是对产品名以i字母开头的执著，已经让它付出了不少代价，例如我们在这里说的iPad，在多个国家和地区的商标权，就是2006年从我国台湾的唯冠（台北）公司（以下简称唯冠台北）收购而来。也许是对大陆市场的一贯忽视，苹果并没有注意到中国内地的iPad商标，还掌握在唯冠旗下的唯冠科技（深圳）有限公司（以下简称唯冠深圳）手中……

相信对很多资深DIY用户来说，唯冠曾经是个相当响亮的名字，在CRT显示器时代末期和LCD显示器初期，曾经是全球排名在四五位的厂商，拥有MAG（美格）、Proview、EMC等品牌，并与很多PC或显示器大厂有合作关系，其iPad产品就曾以OEM方式卖给惠普公司。

唯冠的iPad是一款产品的简称，其全称为internet Personal Access Device，是一款用来简化上网方式的电脑产品，也被称为iPAD联网器，出厂价300美元左右，可以看作是当时廉价NetPC的一种尝试。有趣的是，它属于iFamily系列产品，当时还有iDVD、iPDA、iNote等产品，这些名字——好像都是会让苹果很恼火的啊。



唯冠的internet Personal Access Device，外形似乎更像iMac

在iPad案中，我们会发现一个很大的巧合，那就是唯冠恰好在苹果再次兴起的过程中逐渐衰落，导致了案情的复杂化。据称在2003年苹果iPod商标出现时，唯冠就曾因其和iPad商标过于相似而准备提起诉讼，但最终放弃。2008年，当苹果在英国成立的IP Application Development公司提出对iPad商标的收购，并威胁发起诉讼时，唯冠于2009年出售了iPad商标，原因也是财务危机和业务收缩。



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

需要注意的是，唯冠并不否认当年的协议中确实“提到”包括中国内地的iPad商标转让协议，目前双方的焦点是苹果的收购方式是否存在欺诈行为，以及当时代表唯冠的唯冠台北是否有权转让唯冠深圳公司拥有的商标。其实类似的官司，由于多个国家地区的法规不同，商标乃至专利等的交叉授权等问题，很难有一方获得真正的全胜，基本上都指向一个结果——和解。例如我们已经看到香港法院对这一官司意见与内地法院的一审结果并不相同，而惠普作为iPad实际销售者，对iPad商标是否还有一定的掌控权以及是否应加入谈判？类似的这些问题已经形成了一张很难解开的网，想一一理清是不太现实的。

由于这种商业官司中涉及大量不能公开的协议或专利等内容，适用的各种商业法规对普通人来说也大都晦涩难懂，本来轮不到局外人指手画脚，不过也许是其中一方的名字和中国网民们的“围观”习惯“犯冲”，另一方又是在国内很多消费者心中地位特殊的品牌，所以引起了网民和媒体的“强力围观”，于是终于从一团乱麻的官司，变成了网上的一场乱战。为iPad寻求新名字的有之、调查网民对官司前景的有之、挤兑苹果太高傲的有之、誓死保卫苹果尊严的亦有之，甚至还有人帮唯冠提出了连唯冠高层都否认的上百亿元的惊人赔偿额。

至于苹果傻眼于从头字母A到Z全被注册的Pad商标、让小沈阳做主持人的“PiaPiad”命名、或是“iippaadd”重影式商标，大家看看就好，千万不要当真了。P

漫画作者：suns

完美世界

《新梦幻诛仙》法宝护航 备战跨服PK赛

《新梦幻诛仙》的跨服战选手，一般都是各大服务器里的顶尖人物，他们对于六大门派的特点已经烂熟于心，如何寻找到对方队伍中门派漏洞、战斗缺陷、致胜关键，这对于他们来说，都不是太大的问题，反而让他们难以捉摸的是有可能在战斗中扭转乾坤的法宝，这让人有所忌惮的东西虽然在战场上只是个漂浮物，可是它们爆发出来的潜力却是无穷的。

废话我们就不多说了，今天和大家详细聊聊法宝。

法宝简介

法宝是大家佩戴在身上的一件物品，是通过一个任务获取的，在这里笔者就不做过多讲解了。目前游戏中的法宝有九种，分别是：乾坤青光戒、伤心花、朱雀印、骰子、六合镜、轮回珠、嗜血珠、前世镜、舍利子。

每件法宝都有一个固有特技和三个潜在特技。在获得法宝时，只会显示它的固有特技，其余三个潜在特技需要大家将法宝通过凝华来激活，这三个特技原本处于隐藏状态，一旦凝华激活才会显现出来。

法宝属性

九种法宝通过凝华激活出特技技能是需要玩家自己不断去挖掘和锻炼的，对于法宝本身，它们也是有属性作用的。法宝可以找河阳神秘的法宝商人，通过消耗本身修为来提高法宝等级，法宝的属性会随着等级提高而不断增加。九种法宝属性具体如下：

乾坤青光戒：增加物理防御，初始值+8。固有特技——解封。

伤心花：增加法力上限，初始值+16。固有特技——偷袭。

朱雀印：增加封印抗性，初始值+3。固有特技——隐遁。

骰子：增加气血和法力上限，初始值+64、+16。固有特技——波动。

六合镜：增加法术防御，初始值+8。固有特技——天眼。

轮回珠：增加气血上限，初始值+64。固有特技——驱鬼。

嗜血珠：增加物理攻击和法力攻击，初始值+20。固有特技——解封。

前世镜：增加法力防御，初始值+8。固有特技——隐遁。

舍利子：增加物理防御和法术防御，初始值+20。固有特技——解封。

大家看过这九种法宝，相信也会发现，每种法宝的属性增加的数值都不同，显而易见，它们在等级提升后，增加的幅度也会有很大差别，这都是由法宝优劣决定的，而法宝的优劣则取决于它们的获得方式。

PK与法宝

法宝的属性虽然从某些角度上来说很重要，但是真正在战斗中起到决定性作用的还是要看它们的固有特技和隐藏特技。

从PK方面来看，不同门派在搭配不同的法宝特技，将会使自己如虎添翼，例如鬼王宗在使用了狂暴特技后，直接进行两次连续攻击；青云或者焚香在使用无常特技后，法术攻击目标，高几率造成双倍伤害；圣巫在佩戴了风行被动特技的法宝后，速度最高可以增加5%等等。笔者粗略列出适合六大门派的几种特技，供大家参详。

青云门、焚香谷：无常、驱邪、自疗、群疗、神佑、散财、驾驭等。

鬼王宗：狂暴、破碎、屠戮、神佑、隐遁、护卫等。

圣巫：风行、镇压、丧志、隐遁、神佑、群疗等。

合欢：散财、狮吼、驱邪、神佑、自疗、群疗等。

天音寺：回魂、驱邪、自疗、群疗、治愈、隐遁等。

笔者在最后需要给各位提个醒，这些法宝特技前面也说过了，都是在凝华激活后随机产生，这对于大家来说或许有点不满。但是有一点，这些特技也是有选择的出现的，比如“解封”，它只会出现在乾坤青光戒、六合镜和嗜血珠这三种法宝上，通俗点说，这些法宝特技是有归属法宝的。

总结

最后，笔者跟大家强调下，千万不要轻视法宝的重要性，它们或许在低级的时候不被你重视，但是一旦等它们成长起来之后，将会是你战场中最为亮眼的神来之笔。P


法宝助你PK一臂之力


法宝是PK获胜关键


将法宝凝华可获得技能


梦诛跨服PK赛热血开战

栏目编辑/Suki/suki@popsoft.com.cn 美术编辑/天平

空中网



喷血求拯救
《功夫英雄》3月4日大规模内测

首款3D竞技PK网游《功夫英雄》欲望画报“七宗罪”出炉，英雄难过美人关，你能过几关！古老的传说，代代相传的戒律，当犯下七宗罪的美女出现在你面前，你选择拯救还是沉沦……

满足各种“控”

你是萝莉控？你是御姐控？你是黑丝控？你是清新控？七宗罪完全满足你！网尽黑丝女王、清纯双胞胎、香港嫩模、拉丁宝贝、混血美女、日本萝莉的这部七宗罪画报将在这个春天给你最极限的“挑逗”！

热议“七宗罪” 打造“七宗最”

知名模特领衔拍摄、国内顶尖艺术团队倾力打造，首款3D竞技PK网游《功夫英雄》携颇受争议的“七宗罪”献给你绝无仅有的“七宗最”！

七宗罪，13世纪道明会神父圣多玛斯·阿奎纳列举出各种恶行的表现。天主教教义中提出“按若望格西安和教宗额我略一世的见解，分辨出教徒常遇到的重大恶行”。

罪．傲慢——最．竞技

挑战坐标：佛山，竞技使者。

最不一样：Duel、TDM、CTF、ladder。传统中国国术、MMORPG爽快PK、竞技游戏极限操作首次结合！DUEL（对决模式）、TDM（团队死亡模式）、CTF（夺旗模式）竞技模式创新加入！

罪．嫉妒——最．化身

化身坐标：京都，化身祭坛。

最不一样：XP神技、百种英雄、绝地反击。陈真、佐罗、叶问、李广……传世英雄想变哪个就变哪个！秒杀全屏的XP神技、帅气拉风的抢眼造型，任你千军万马，唯我化身独挡！世界末日有何惧！化身英雄拯救世界就看你的！

罪．懒惰——最．武魂

五星武魂：九尾狐、功夫熊、忍者龟、九色鹿。

最不一样：卖萌、打架、可养成、可战斗、可卖萌、可繁殖……百种造型千样搭配！无门槛、全免费、高战力、强冲击……极品武魂无需998！

罪．贪婪——最．免费

试玩即赠：千元消费券、现金抽奖卡、特权礼包。

最不一样：大手笔、真免费、玩家也有福利拿。快乐游戏无需太多RMB！玩游戏，发福利，送钱送药送坐骑送时装送装备只为玩的爽！三大福利系统直送，盆满钵满畅享游戏！

罪．饕餮——最．精力

精力值：每天100 免费赠送。

最不一样：光速升级、上班族福利。每天100精力免费赠送！交付任务经验翻倍。没时间不再是升级慢的理由，摆脱时间束缚，享受光速升级！

罪．精彩——最．高清

看过瘾：逼真场景、精致动作、高清画面。

最不一样：NVIDIA技术支持、Dominancen精心制作、MOCAP全力打造。

Dominancen引擎打造、MOCAP技术动作支持，一草一木一举一动尽显真实！NVIDIA TWIMTBP全球计划同类型唯一战略合作网游产品，NVIDIA PhysX技术全面支持画面特效！行业顶尖美术团队倾力打造，法线贴图、模拟波浪、镶嵌技术全应用，动态光影更逼真！

罪．暴怒——最．Boss

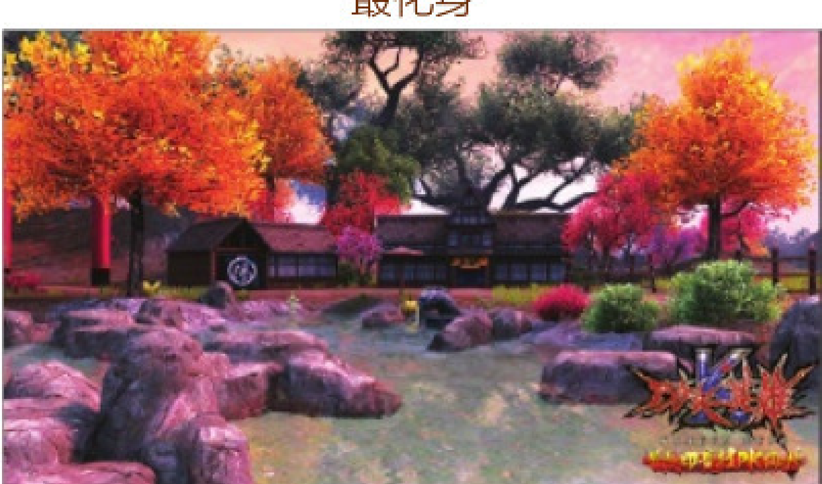
Boss战对阵表：凤凰、马宁儿、藤田刚、本多忠胜、服部半藏……

最不一样：QTE、里副本、运动战。首创QTE Boss战打法！告别站桩式脑残副本！全时段动态操作，谢绝划水，拒绝滚键盘！闪避技能QTE、破解机关QTE、限时挑战QTE、击杀Boss QTE多种玩法加入，跑飞纵跳、操控由我！P


最竞技


最化身


最武魂


最高清


最免费


最Boss

中娱在线

沉寂在血腥中的杀戮传说
猎刃公测内容终极大曝光



由中娱在线精心制作的有“3D动作网游之王”称号的国产动作网游大作《猎刃》经过多次系统测试，在2012三月迎来了公测。新地图、新Boss、新装备、新系统、新挑战。这款以写实的动作设计、劲爆的游戏打击感、残酷血腥的打斗场面为主要特色的动作网游，自从测试以来，受到来自媒体、玩家的广泛关注。本期我们就来曝光一下这款让玩家们期盼已久的公测又会有那些惊喜吧。

生存——原始世界残酷挑战

新年新气象，《猎刃》公测在即，这部画面精美，动作优良、风光秀丽，场景别致，总会让人流连忘返。不同于其他游戏的玄幻或者魔幻风格，《猎刃》纯3D写实的高清画面带你游历史前侏罗纪时代的原始世界风光。我们总是会相信自己眼睛看到的东西，瑰丽多姿的原始世界风光绝对会让你乐不思蜀，不过来到《猎刃》可不是游山玩水的，看似安宁的优美环境却处处都暗藏杀机。

血腥——仿真恐龙的恐怖逆袭

庞大的身躯震慑你的心灵，尖利的爪子撕裂你的身体，血盆大口吞食你的血肉，锋利的牙齿咀嚼你的残肢……狂暴、血腥、凶猛、狡诈，原始世界的每个角落都充斥无数的凶禽猛兽，这是亿万年前恐龙的世界。《猎刃》的世界由猎人和怪兽组成，而这些怪兽都是经过严格的高仿真作品，凶残暴躁是他们共有的特点。

自由——无职业平衡狂暴历练

在这里，你不会再为各种磅礴复杂的职业而苦恼，也不会为自己加错职业技能点而悔恨，甚至删号重练。这里不会再有法师无耻、战士难缠的抱怨局面，更不会有这个职业强，那个职业弱，太不平衡之类的口水大战，当然也不会再有那句“没有最强的职业，只有最强的玩家”那句最为“装X”的话。伤不起的职业，玩不起的加点这些在《猎刃》中，都被剔除得干干净净，彻彻底底。

《猎刃》把角色设定从单调呆板的职业划分中解脱出来，创出了无职业自由玩法。一入《猎刃》大家都是猎人，唯一区别的是武器的不同。你喜欢什么样的武器，就选什么样的武器。《猎刃》目前开放了片手、双刃、重剑、长刀、槊、弩、法杖七大武器体系，每一种武器都有其独特的特色玩法。片手的攻防兼备，一路猛刺，可谓一招鲜吃遍天；双刃迅捷的攻速是强力的DPS输出职业，重剑的横斩霸道之极；长刀的突刺以及一刀必杀的强力伤害为多人所喜欢；槊是更为强大的武器，攻击力非常惊人，而且槊尖部还能像流星锤一样的飞出，可谓碰着就死，擦着就伤；弩向来以精准著称，而且配合远距离的射程，千里夺命一点不夸张；法杖不但能够释放出毁天灭地的魔法，还能够当做兵器直接砍杀哦。

角斗——狂暴狼人杀戮竞技场

作为国产动作游戏领跑者，《猎刃》在玩家PK上的表现自然不用多说，无论你想群P还是单P都没有任何问题。角斗向来都是男人最为喜欢，也最能够体验男人血性的地方。在游戏中征战四方的日子永远都会被人铭记。我们通常都会用“过瘾”两个字来形容PK的过程，无网游不PK，如果游戏中少了这个，还怎么能称得上是游戏呢？譬如大家都爱玩街机格斗，享受单挑的快感，也爱攻城掠地，享受成就的快乐，这些在《猎刃》中都能够得到满足。

在《猎刃》的世界里，到处都充斥着战斗，PVE副本模式加入了闯入模式，你可以干掉里面的人然后坐收渔利，当然搞不好也会被里面的人放倒。平时的游戏生活中，你可以加入氏族，进行各种氏族征战，争做第一氏族宝座，一统天下。

《猎刃》公测在即，会有新的神兵利器，新的超强技能，新的竞技模式，这一切的一切都是游戏奉献给玩家的福利，绚丽的装备，干净利落的格斗技巧，下一个大神就是你，暴力的角斗，残酷的杀戮在召唤你的到来，加入我们，让我们并肩战斗吧。



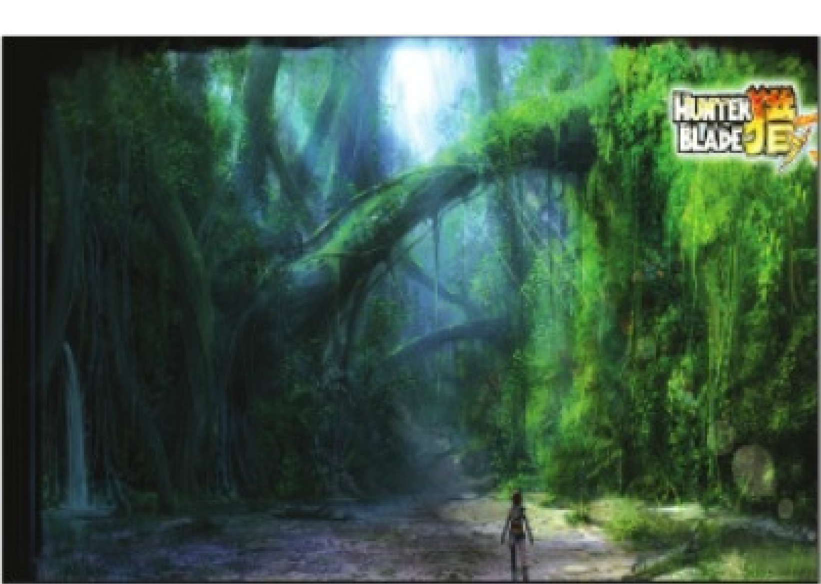
猎刃宠物



猎刃怪兽



猎刃武器



猎刃风景

第九城市

公平、全面、可行
全面剖析《神仙传》GM玩法权限



第九城市神话史诗网游《神仙传》3月正式公测，随之同时上线的“GM模式”，将使《神仙传》成为全球首款自助网游。这一革命性的创新，在引起大多数人兴趣的同时，也惹来部分的质疑与争议。主要在于GM模式是否会影响到游戏的平衡？是否能够保障GM权限会面向所有玩家开放，而不只是掌握在少数人手中？针对这两个问题，我们来做出如下的分析与对比，来确定“GM模式”在游戏中的可行性、公平性、全面性。

无限瞬移

有人说这不就是《传奇》里面法师的瞬息移动么？显然不是。瞬息移动不但无法指定坐标，随机移动，而且还限定在同一张地图中，更多的传统网游中，玩家则是依靠传送阵、坐骑等来实现地图移动，那样既繁琐，也极度浪费玩家的游戏时间。

召唤Boss

Boss是玩家获取极品装备的重要来源。正因为如此，一个Boss引发的血案时时都在上演。强势团队包场垄断，导致势单力薄者与Boss无缘；又有多少人因为没赶上这个时间段而与Boss擦肩而过。如果能够自主掌握Boss的刷新时间，那么诸如此类的“悲剧”事件将大大减少，甚至不再上演。《神仙传》GM玩法召唤Boss的权限，将刷新Boss的权限交给玩家，没有时间和地点的设置。

千里寻踪

在不少传统网游中，与玩家本身有社交关系的人，玩家都可以通过一些手段来探查到对面的位置，但是如果对方是你的敌人？又或者是你一个“久仰大名”却从未有过接触的人物，那么你想知道对方正身处何处，则比较困难了。《神仙传》GM玩法千里寻踪，综合传统网游中的特点，将探查目标的权限彻底开放给玩家。玩家利用“千里寻踪”可以探查游戏中任意角色的所处位置，让你的敌人无可遁形，让你的仙侣永远处于你的关注之中。

自由幻化

在很多网游中，玩家都可以幻化，或者变身，来获取增益状态。但是你有见过玩家可以自由进行各种形态的幻化，并且可以获得各种不同类型的强大属性吗？《神仙传》GM玩法的自由幻化权限，可以说是GM开无敌开超强属性的一种直观体现，玩家通过此功能来改变自身属性，达到空前的强大。外在的形态体现，诸如熊猫人、飞龙等，在视觉上就给予对手震慑力。

无限补给

无限补给有助玩家在战斗中发挥更加持久的战斗力，往往一场势均力敌的战斗中，谁能保持更持久的续航能力，谁才能坚持到最后，成为胜者。怎样才能做到无限补给？开外挂，还是用RMB砸钱顶着？在官方网游中，外挂显然行不通，用RMB顶的话几场战斗的消耗也是满大的，同时对普通玩家来说也有失公平。那么《神仙传》GM玩法无限补给的权限，将让所有人都可以使用拥有无限作战的能力，免费为所有玩家提供战斗所需药物等道具的补给。

隔空取物

你是否遇到过身在野外急需到仓库拿取东西却又不能脱身离开的困境？你是否对即使仓库就在一张地图但又要你花半天时间才能到达表示不满？隔空取物，手到擒来。《神仙传》GM玩法中，隔空取物的权限是玩家在游戏中最常用到的，也是最贴近玩家“日常生活”的特权，随行的仓库等于你拥有了无限的背包空间，随时随地都可以将背包物品存入仓库，或者从仓库取出物品，不再因背包满了而烦恼。

从分析中我们不难发现，每一个权限的功能都相当强大，而且还是我们平时熟悉却又没法接触，梦寐以求的神技。随着大规模公测开启，订制装备、无限复活等更多丰富的GM权限将逐步与玩家见面，相信定可带给你超乎想象的游戏体验。



《神仙传》人物角色


《神仙传》召唤Boss



《神仙传》自由幻化


人物技能展示

巨人-中青宝

《兵王》一个菜鸟魔炮的技能点分配教程

魔炮在《兵王》里被定义为最擅长远攻的群伤职业，这就决定了她的输出总量将大大高于其他4个输出职业，所以魔炮也是练级效率最高的一个职业。今天分析一下魔炮技能的加点，希望能对大家的魔炮之路有所帮助。

榴炮攻击

冷却时间：2秒

附加伤害：9点，每1点智力额外附加1点伤害。

加点方案：魔炮的普通攻击技能，练级打怪最使用频率最高的技能，一般来说大家都会选择狂暴系来练级，虽然附加的伤害不是很高，但是由于使用次数多，输出的总和也十分可观，因此狂暴系的魔炮可以考虑加几点，而以PK为主的生存系玩家也可以根据自己的时机情况酌情升级。

榴弹火炮

冷却时间：5秒

技能伤害：14点（PVP），7（PVE）

加点方案：PK必满技能，练级刷怪酌情升级，榴弹火炮高级后附加的伤害很高，5秒的冷却时间可以让你对它爱不释手。相对的，这个技能对怪物的输出较低，只有对人伤害的一半，所以练级打怪的玩家不需要升的太高。

炮弹冲击

冷却时间：8秒

技能伤害：附加120%的基础伤害，37（PVP），18（PVE）

加点方案：PVE打怪必满技能，炮弹冲击是根据你面板伤害的总值来换算攻击加成的，因此装备的提升也能对这个技能有很大的影响，而一次攻击8个目标，8秒的冷却时间，使它成为当之无愧的打怪利器。PK的时候这个技能升一级就够了，因为不论你几级20%的加成是不会变的，不同的只是追加伤害，对PVP来说8秒的冷却时间过长。

闪电炮塔

冷却时间：60秒

持续时间：60秒

技能伤害：50点固定伤害

加点方案：纯PVE技能，PK无用。闪电塔自身的伤害是无属性的，不论你是魔防还是物防都一样，但是闪电塔的伤害过低，而且准备时间较长。

火焰风暴

冷却时间：180秒

攻击范围：9×9

技能伤害：150%面板伤害

持续时间：5秒

加点方案：这也是个PVE技能，升一级足矣。火焰风暴一级的时候拥有150%的面板伤害，之后每升一级加30%，因此一级的时候性价比是最高的。每次发动持续5秒，每秒对范围内的8个目标攻击一次，但火焰风暴发动的时候人物不能移动也不能改变攻击方向，所以这个技能在PVP的时候使用风险是非常高的。

焚天怒焰

冷却时间：120秒

攻击范围：6×6

技能伤害：100点固定伤害

持续时间：5秒

加点方案：1级，PVP技能，这个技能的威力很小，每升一级只加100点，看似没什么用，但是它能在一个区域内形成一个火墙，对范围内的所有的敌人造成无属性的固定伤害。

定时炸弹

冷却时间：120秒

技能伤害：300点固定伤害，减速20%

加点方案：1级，PVP技能，和焚天怒焰一样，这是一个PVP技能，减速是它最大的卖点，作为遥控飞车的搭桥技能升一级足矣。

遥控飞车

冷却时间：300秒

技能伤害：1/3定时炸弹的伤害

加点方案：1点，PVP技能。只要点了定时炸弹才能使遥控飞车有伤害。施放后玩家视角会变成一辆跑车，移动到目标附近对周围所有敌人造成固定伤害。这个技能在打群架时非常有用，但是需要定时炸弹作为其前提，所以要升级这个技能的时候需要考虑投资在定时炸弹上的技能点成本。P



魔炮的普通攻击威力也十分

榴弹火炮



闪电炮塔



定时炸弹

多益网络



休闲到冒仙气
《神武》休闲玩法全攻略

泱泱大国，文武并举，《神武》的活动中，既有三界比武大会、生存大挑战、使命召唤这类让玩家大展身手的，也有欢乐派对、智慧风暴这种休闲玩法，让你可以在紧张刺激的战斗之余，动一动头脑，松一松筋骨。

欢乐派对：烤肉秘籍大公开

欢乐派对很多人都玩过，但能烤出高品质的人并不多，作为烧烤达人透露点总结出来的烧烤秘方，一般人儿我不告诉他。

第1步就是选材了，经过我无数次的烧烤经验总结，5种肉对烧烤品质的加成是：鸭<鸡<猪<羊<牛。在范厨师（范奸商！）那买的鸭肉是最不靠谱的，用鸭肉烧烤，最后烧烤的品质最高就30左右。如果你想成为一名合格的烧烤达人,最好是用牛肉来烤。

拥有了好的烧烤材料之后，就到了维持期了，如果炉爆了或者火熄了，你把自己挂上去烤也没用，所以你一定要控制好火候，不能让炉爆了，也不能让火熄了，只要不是走神到天外或者天然呆，火候不会有问题。

掌握好火候之后，就到加料期了。不同材料的组合也会对烧烤的品质产生不同的影响，例如白糖+陈醋会对烧烤的品质有加成，但白糖+胡椒就会烧烤的品质产生负面影响。所以加调料一定要慎重。经过我多次烧烤的经验，下面几种调料的组合是对品质是有加成的：胡椒+孜然、胡椒+陈醋、孜然+白糖、白糖+陈醋、辣椒+土豆、辣椒+梅、土豆+枸杞、枸杞+梅。

个人感觉辣椒+土豆、辣椒+梅、土豆+枸杞和枸杞+梅这4种组合对品质的加成会大一点。你问为什么？因为其他4种组合的配料都能从范奸商那里买得的！你信得过吗？

相信大家如果这3个步骤都做好了，烧烤达人离你们就不远了。最后祝大家每天烤出40品，每天烤出好心情吧

智慧风暴：五种职业大乱斗

智慧风暴很像我们熟知的休闲小游戏“对对碰”，也就是同色相溶规则，但是不同的是神武的对对碰增加了5种职业，宝石一共有3类。第一类是魔法宝石，也就是红、黄、蓝、绿、紫五种颜色的宝石。第二类宝石叫做行动力宝石，也就是拳头形的棋子，用于使用物理攻击。第三类宝石叫做炸弹，用于攻击对手。下面讲解5种职业的玩法。

战士是血盾兼输出，在战斗初期，就是积累元素宝石，放狂暴使红宝石处于满状态，紫宝石＞12，黄宝石＞5，绿宝石＞12（其实很好积累到），这时可以放一个连续技，先放一个偷龙转凤，下回合使用战嚎，把4连以上的处理掉，我们紧接着就可以放大招狂战士之怒。

血厚防高的圣骑士防护之盾操作起来比较简单。骑士在开局先收集黄绿两色，然后开防护之盾，收集魔法，达到（17/0/8/22/20）/然后开连续技，先上帝之手，如果有四连，就继续找四连，然后盾击，下回会开天堂之怒。一条下来如果对方没格挡至少要下70血。

刺客开场首要做得就是拿宝石，对于资源就是来者不拒，男女通杀当宝石收集足够（22/32/18/18/22），就可以放连续技了，首先放火之刃增加武器的伤害，放完火之刃然后接一个野蛮咆哮，最后放一个疯狂连击，最好再补一刀物理攻击，这一套下来怎么的也能打下100血，弄好了爆点必杀200血也不是问题。

法师开场应该尽可能多的收集宝石。期间也要尽量多的消耗场上的行动力石，尽量少的行动力石会让场上留下更多的魔法宝石和炸弹，等到各项资源都足够放魔法冲击的时候，直接放，爆炸所有宝石，等到血少很多以后可以开最终突破，然后你就可以用死亡之指逼死你的对手吧。

术士是靠引爆和转化宝石来造成伤害的，术士的连续技是以暗影冲击结尾的。先收集到足够的宝石，然后开寒冰冲击，连一个黑暗领域，99%会有四连，直接开暗影。

如此千奇百怪的“修仙”玩法，没有等级装备的羁绊，看来不论是战斗达人，还是休闲一族，甚至是新手玩家都能各得其乐，这才是玩游戏的最高境界，独乐不如众乐！



范厨师发话 准备烧烤



欢乐派对 炉火热气腾腾



欢乐派对开始了



狂怒技能很给力

文渺堂文化

剑仙的对决
太乙仙魔录“诛仙斗法”对战包



诗曰：
法出天罗网，异宝镇乾坤。元神穿地肺，御剑九天来。
大罗闻玄道，北海戏鲲闲。乘风逍遥去，五行三界外。

话说大明洪武年间，尊为散仙之祖庭的昆仑山雪峰之巅，有一座镇天神石，那石下镇压着一位法力无边的天魔玄祖，为时已逾千年。然而魔教为夺回魔祖，与以昆仑派为首的正道散仙立约斗法，迄今已有两战，虽未分胜负，然因斗法之剧，镇天石体已然开裂。魔祖即将破茧而出，而魔教亦正筹措再次来袭。为防魔祖出世祸乱三界，昆仑派掌教希夷老仙紧急飞剑传书，召集天下散仙再度会集昆仑顶，应对第三次昆仑斗法之劫。然而群仙却各怀心志，来意不明。就这样，一场旷世玄幻传奇，就此展开……

《太乙仙魔录》正是这样一款以传统玄幻剑仙文化为核心，创作一系列以原创小说为核心的桌游系列作品。

太乙者，太一也。一者，专也。《太乙仙魔录》以深邃的古典剑仙传奇为基调，以自身原创的小说为主线，专一不离传统文化核心，其上市的首款产品名为《天魔变》，游戏内容以群仙斗法及完成各自身份任务作为主导，其另一模式则是对抗性明快十足的门派对战。凡是接触及了解《太乙仙魔录》的玩家都会看到，此游戏的核心在于对战的丰富多变性与策略性。“五行”系统作为核心基础为游戏奠定整体主导文化，“灵气支付”系统为整个游戏强化了手牌的管理，“元神”系统则为玩家战略的实施上丰富强化了反弹性悬念。纵观当前大多数桌游，必须要面对的问题就是策略性与时间消耗的比重性，《太乙仙魔录》的对战策略系统亦逃不开此问题的困扰，而就在近期，《太乙仙魔录》官方“文渺堂文化”发布了最新产品的信息——1v1模式的《诛仙斗法》对战包。据官方介绍，这是一款上手规则简洁、游戏时间高度速捷的双人对战专用便携包，小编注意到游戏宣传语中有这样一段话：“不用再鏖战于长时间的你进我退你失我得！只不过一副对战包，两个江湖人……”，如此说来，这真地是一款能够“速战速决”的桌游。

在亲手拿到《诛仙斗法》对战包后，从这个精致的小盒子内，小编感到了此次《太乙仙魔录》对于桌游产品圈内“高规则高玩法”的一种反其道行之的风格。

首先这是一个高度继承《太乙仙魔录》精致美术风格的新作品，在整个游戏外包装及卡牌原画到UI设计上，都能看出浓郁的古典文化风味与视觉文化的高度融合。而当小编与设计师激烈地“推”上了几局之后，那种速战速决的爽快感伴随着玲珑有致的漂亮卡牌融合一体，有一种薄刃当面的锋利感。

“游戏中你没有其他任务和目的，将专注度全部放在对战上，斩杀对手的‘元神’是你唯一要做的事情。”文渺堂的设计师如此描述道。的确，在当前整体桌面游戏都趋于复杂的“高玩规则”化时，《太乙仙魔录》打出了一记反牌，游戏中你只需记住诸如“仙剑是需要相克属性才能抵挡”“需要支付灵气才能发动大多数人物技能及法宝法术”“变成元神状态后须相克属性卡牌才能斩杀”这样的铁律，便可以飞纵驰骋于这个玄幻奇想的世界了，游戏时所有的专注度都放在了卡牌对战的策略中，这样简单而粗暴的游戏方式，在当前桌面游戏圈中，尚属少见，但其快节奏、爽快感都成为这个游戏的标志之一，“能让大多数没有桌游基础的玩家快速了解桌游是什么，这是我们此次想要传达的目的之一。”《太乙仙魔录》的设计师再次申明这个重点。

一张剑仙牌，两张计量牌，五张起手牌，构成了《诛仙斗法》的基础，根据变换的手牌，依据自身的条件策略打出，最终斩杀对手的“元神”，这便是《诛仙斗法》的全部过程。便携随身、华丽简单、爽快策略，这是《诛仙斗法》首要内容传达，“简单着复杂”“易学难精”，这也是设计者想要指给那些想要了解桌游是什么，而又望洋兴叹的入门玩家的一条便捷之路。诚然，在当前快节奏的生活中，能坐下来倾心去玩，已经是一件十分奢侈的事情，能够随身携带，速战速决，人数低限而又能享受“面战”乐趣，或许这才是当前桌游应该具有的一个形态。

飞雪之夜，昆仑之巅，群仙斗法，万剑弥天。在简单而不单调中，在策略而非复杂中，我们祭起手中那柄心意相通的宝剑，穿梭到那光怪陆离的玄幻世界，寻一个对手酣畅淋漓地“斗法”一番，未尝不是一道生动欢乐的风景线，为此，我们也拭目等待，《诛仙斗法》之后的下一道《太乙仙魔录》饕餮之宴。



寅酷游戏

《伏魔者》的封印 游戏大揭秘

《伏魔者》（《The Exorcist》）是由上海寅酷网络公司从2010年起自主研发的一款大型多人在线角色扮演游戏，设定了五个特色职业：野蛮人、魔法师、游侠、巫师以及神秘的东方剑灵，最大特色是战斗淋漓酣畅，角色发展中自由选择，同时在欧洲魔幻风格中融入中国风，加入东方特有的玄幻特色，精心制作的剑灵职业更可带你体验神奇的修仙之路，为你带来前所未有的视觉盛宴和战斗激情。

宏大的世界史诗背景

平和有序的阿斯兰大陆因天外陨石的降临爆发了史上第一次“神魔之战”，血族、兽人、精灵、矮人等族受到陨石黑暗能量影响，组成黑暗议会，与信仰光明的人类厮杀不止，战争最终以人类胜利，黑暗议会退缩死亡山脉告终。战争结束的数千年后，随着人类势力分裂，蜷缩一角的暗黑议会再次蠢蠢欲动，将势力渗透到大陆之中，战斗的号角再次响起……

《伏魔者》构架了一个虚幻庞大的魔幻世界，在这个黑暗与光明、魔法与科技并存的世界里，人类、精灵、地精、矮人、兽人等多个种族共同生活，主线故事与游戏的发展环环相扣，引人入胜。

全新的游戏设定

剧情：《伏魔者》开放了紧密围绕世界观的主幕式剧情，在游戏发展过程中更增加了让玩家进阶为斗士、裁决者、救赎者以及剑仙的特色任务，为玩家带来不一样的新奇感受。

副本：《伏魔者》将提供数百个副本挑战任务，面对智能AI型Boss、充满激情的战场、配合融洽的团队、布满机关的解迷活动，《伏魔者》将带给你不弱于单机游戏的挑战玩法。

装备：《伏魔者》装备设定了多个等级，在白、蓝、金、暗金的基础上，再延伸出英雄、神话、传说等系列，这些系列将都采用游戏世界中的Boss名字命名，每件装备都有自己的特殊来历传说和强大属性。

独特的玩法体系

技能：《伏魔者》为玩家提供了宏伟华丽的欧美魔幻法术以及追加了东方的玄幻修真经典，并且全力搭配特色技能，展现《伏魔者》不一样的玩法。

六芒星：根据炼狱七宗罪《伏魔者》设定了特有的六芒星系统。可以用特定的符文在对应的六芒星界使用，激活六芒星界后可获得人物属性的提升。

圣契：《伏魔者》开放了独特的圣契系统。圣契是精灵一族遗失在大陆上的宝物，拥有圣契后，可以与精灵签订契约，学习精灵一族的秘术。

激烈的PK系统

阵营：《伏魔者》设定了神圣王国和自由联盟两个阵营，玩家可根据自己的喜好任意选择自己喜欢的阵营加入，不同阵营之间的玩家互杀不会有PK惩罚，同时会有荣誉奖励。

公会战：为解决公会之间的矛盾，游戏为公会提供公会战的方式。独特的公会战设定将会带给参战双方不一样的游戏体验，增加公会玩家间的凝聚力。

跨服战场：《伏魔者》将会开放多个战场，不同服务器的玩家共同参与进来，为喜欢战斗的玩家提供了一个交流的机会。

国战：每周举行的国战将会是游戏中的一场盛宴，玩家可进入专门的国战地图，为己方的阵营荣誉和丰厚的奖励与对方阵营玩家激烈鏖战。

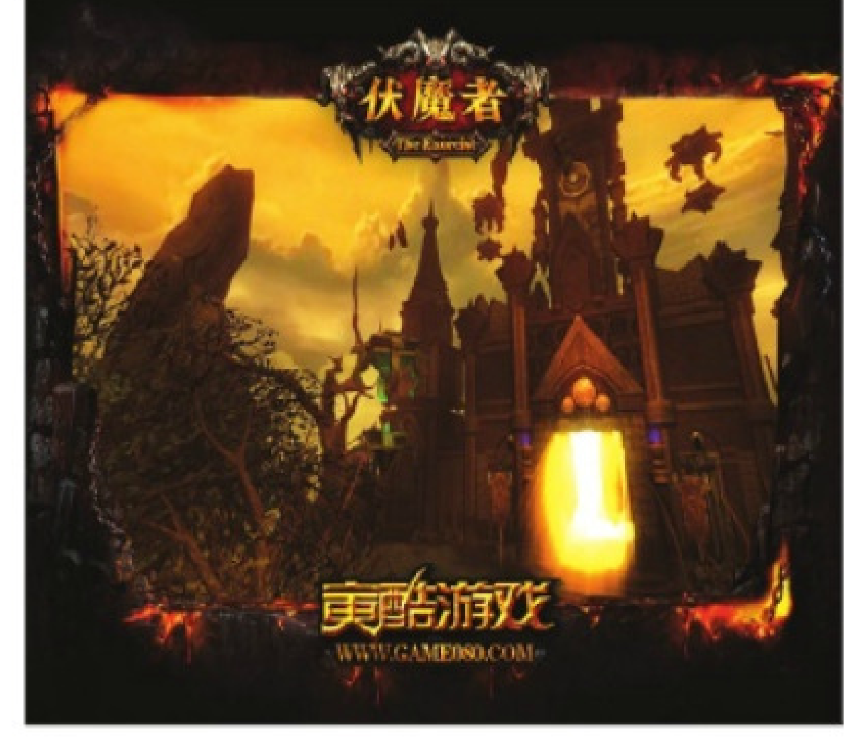
轻松的练级环境

公会：建立自己的公会，招募玩家共同奋斗；加入公会，与志同道合的伙伴并肩作战；一起享受游戏的乐趣。

生活技能：游戏设定了由采集、生产、种植和分解四部分构成的生活技能系统。玩家在战斗之余，可以调配药剂，采集原料，与其他玩家互通有无，成就财富人生。









搜狐畅游 春暖花开玩卡牌 《东海奇谭》：特色卡牌藏惊喜

2012年3月，又一年春暖花开时！

我站在自家阳台上，闭着眼睛冥想万物复苏时的美好画面……啥？你说我为啥要闭着眼睛冥想？在这钢筋混泥土覆盖的城市，居住在如同鸟笼般的高楼大厦里，我悲催得连一只活蹦乱跳的鸟也看不见，那传说中的“万物复苏”也只有在我脑海里浮现了。

好了，别打岔！让我继续冥想，顺便接受几缕阳光的洗礼，暖暖的阳光，昏昏欲睡的感觉，真好！不过，如此美好的时光，怎能用睡觉来荒废？不行，我必须找点好玩的事情做。玩什么呢？玩牌，玩《东海奇谭》里的趣味卡牌！

卡牌里有故事

《东海奇谭》是搜狐畅游重磅打造的时尚Q版动漫网游，于3月1日拉开了封测大幕。我有幸得到了一个激活码，获得了体验游戏的机会。这些天里，《东海奇谭》给我留下了许多深刻的印象，譬如萌萌的神话故事背景，无处不在的奇遇事件，趣味搞笑的变身系统，以及多元化的单人、团队副本等，都是相当不错的游戏内容。但最让我感兴趣的内容，还是《东海奇谭》独有的卡牌系统。

我们在《东海奇谭》里完成任务或野外杀怪时，有一定几率获得单张故事卡牌。卡牌上描绘着有趣的漫画图案，而且还配有搞笑的文字，讲述着该图案的故事。卡牌上的漫画是由著名魔兽四格漫画家跃猫亲手绘画，很萌很有爱。

有朋友会问：“这单张的卡牌有什么用呢？”大家注意看，这卡牌讲述的必定是一个不完整的故事。我们要做的便是继续任务、杀怪，收集与该故事相符的卡牌，将其集成一套，就像小时候收集‘八仙过海’纸画那样。当我们将该故事的卡牌集齐后，就可以使用合成功能，将这些卡牌合成为套卡。套卡合成后，该套卡牌讲述的剧情故事全部激活，大家就可以像欣赏连环画那样，看着有趣的漫画，重温中国传统神话故事。一边修行，一边看漫画，一边阅读神话故事，这样的游戏生活真给力！

卡牌里有装备

故事卡牌只是卡牌系统包含的趣味元素之一，奖励丰厚的职业卡牌与副本卡牌更令人心动。

在《东海奇谭》里，我们可以单人或组队挑战各种副本秘境，这些副本以各种神话故事为背景，过程曲折有趣，奖励也极为丰厚。副本通关后，我们可以获得大量经验值、诸多奇珍异宝、还有兑换超强职业套装所必须的职业卡牌。

与故事卡一样，单张职业卡上也有漫画图案，也有残缺不全的故事；同时，我们集齐职业卡后，也能欣赏到一个完整的神话故事。与故事卡不同的是，集齐一套职业卡后，我们还能够在城市里套装NPC处，兑换神级套装。此装备不仅单件属性强大，还拥有神秘的隐藏属性，远非普通装备可比。

卡牌里有猴王

除了职业卡牌，我们在副本里还有可能获得各种副本卡牌。副本卡牌上也有可爱的漫画，集齐一套后也会演绎精彩的神话故事。最为神奇的是，当我们将副本卡牌合成为一套完整的卡牌后，包裹里将会出现一张概括此套卡牌故事内容的“标题型”卡牌。这张小小的卡牌有什么用呢？用处大着呢！用鼠标点击“标题型”卡牌，它会立即消失，同时会有其他物品出现在你的包裹里。都有哪些物品呢？气血补给药品、经验丹，副本特色变身丹，副本内能力增强道具等，都是相当实惠的珍品。

如果你觉得药品是笑话，经验丹是浮云，那么极品灵兽宠物呢？《东海奇谭》里有一种资质极高的极品灵兽，它就藏匿在副本卡中。如果你人品足够好，就有机会将这只灵兽收入囊中。这只灵兽究竟是何方神圣？它有一个名扬天下的称呼：美猴王。

好了，我也别唠唠叨叨地浪费口水了，几个朋友正等着我进游戏玩“卡牌对对碰”呢。6个人聚在一起，翻卡牌，比记忆力，得经验，这是卡牌系统的又一种玩法。你想试试吗？


玩《东海奇谭》，集趣味卡牌


一套卡牌，一个故事


用卡牌兑换神装


灵兽美猴王

盛大网络

激情初春 《龙之谷》打造全民高帅富



告别严酷的冬季，在这个春暖花开的季节，《龙之谷》也为玩家准备了史无前例的新春大礼，回馈给每一个前来阿尔特里亚大陆冒险的勇者。掌握着药剂与幻术之力的超萌炼金术师、收到阿尔泰女神所祝福的光之精灵以及史上最给力的“为爱而燃”免费火速直升45级……三大给力礼包让你这个春天化身最潮高帅富。

萌萌萝莉，玩转沙场

萝莉控们有福了，现在当你的学者MM升到15级之后，除了转职职业工程师之外，还能选择全新炼金术师职业，让你成为战场上的控场大师。作为一个全新职业，炼金术师同时掌握着药剂与幻术的力量，虽然她也许没有强大的攻击能力，但却能穿梭敌阵，打断他们的进攻节奏，从而保证队友能够心无旁骛地战胜对手。也正是因为她这一强大的能力，因此一个能够合理分配炼金术幻影的萝莉在竞技场中也必将成为许多职业不想面对的对手！

当你等级升到45级之后，你就能够踏上二转之路，从一个炼金术师转职为炼金圣士或药剂师。若你是一个追求暴力美学的腹黑萝莉，那么玩转火焰与寒气，死死压制敌人远程输出就是你最in的选择！而若你想要成为队友眼中的白衣天使，敌人欲除之而后快的喷毒小恶魔，那么你就可以转职为药剂师，让你的爱情病毒如同厄里斯的金苹果一样让对手措手不及却又心甘如怡。

化成精灵守护你，圣光之力为你所用

光有新职业怎么能满足挑剔的玩家？最近，阿尔特里亚大陆善良的精灵们派出了拥有圣光之力的光之精灵前来帮助人类抵御由卡拉翰化身的邪恶绿龙！光之精灵将化身为光之精灵翅膀、光之精灵纹身、光之精灵，让征战沙场的勇士拥有更强大的力量！当然，如果你是一个美型控，它超炫的造型也能让你瞬间倾倒。

想要获得光之精灵的庇护，你就需要两大道具——钻石龙蛋和特殊纹身大礼包。在钻石龙蛋中，你将获得拥有圣光之神力的光之精灵翅膀与开启圣光之力钥匙的光之精灵，而在特殊纹身大礼包中，你则能获得具有强大属性防御的光之精灵纹身。除了三大神器本身固有的强大属性加成外，收集全套光之精灵套装还能大幅度提高你的物理、魔法攻击力和最终伤害，从此与圣光之力一起战斗。

为爱而燃，一秒化身高帅富

无论你是想成为隐秘于暗夜之中的黑暗女王，和战友一起驰骋沙场，还是佩戴光之精灵套装让自己成为全场最靓的Party女王，没有等级的支撑，你就只能用时间和耐心来弥补。但枯燥繁琐的练级之路是不是总让你觉得无法耐心体验游戏的乐趣？这一尴尬现在由《龙之谷》为你弥补。毫无疑问，近期最给力的活动就是“一级赠送45级高帅富账号”。

除了获得45级高级账号之外你还将获得45级跳级角色专属装备一套，装备、饰品、潜力代码一应俱全，让你一步登天享有免费改名、洗点特权，不花分文打造心中的理想角色；你的技能也将设置为以学习状态，不用再度为此纠结犹豫；甚至你无需再完成转职任务，将自动完成选择职业的2次转职！让你迅速跟上大部队，探索莲花沼泽，挑战绿龙巢穴，火速登顶。如此给力的活动，难怪不少玩家已经摩拳擦掌，纷纷前来领取自己的专属账号了。

带着你的光之精灵，张开你那被圣光所祝福的羽翼，用刚刚获得的肉体带着你可爱的炼金术士MM去完成转职任务，然后一起前往莲花沼泽寻找这个大陆的秘密吧。



光之精灵套装让玩家继承圣光的力量　　学者新增转职——炼金术士

汇众教育 用“游戏爱好”打造出“娱乐事业”

记公主坟游戏学院吴峥成功之路

汇众教育 www.gamfe.com

在很多人观望质疑这个朝阳产业的时候，在很多家长对游戏娱乐仍然不予肯定的今天，有一帮孩子用经历去证实了这个时代的契机，用前瞻性赢取了一生的事业。来自湖南湘潭的吴峥同学就是把游戏的爱好转化成创造力，和高薪的娱乐事业。

高中毕业的吴峥由于学习成绩一般，重点的高校达不到，普通院校的一纸文凭确实就业压力有目共睹，在这个“不缺大学生”的时代，没有一技之长是很难于立足或长久发展的。但什么样的专业技能可以让他在十年，二十年甚至一生的职业生涯中用之不竭呢？小吴家人火上眉头，这是孩子一生的幸福筹码，慎重再慎重，后通过北京亲戚的介绍，又查阅了不少相关的资料，看到游戏行业从两千年后的起步发展，无论是市场价值还是就业形势都是非常乐观的，因为随着人们物质生活的不断提高，精神娱乐需求更是水涨船高，娱乐又是人的天性，这样的朝阳产业，紧缺人才的诱惑让这个先前只知道玩游戏的小玩家终于看到了大希望，最终把游戏制作定位为人生事业发展的目标。

可是目前培训市场鱼龙混杂，吴峥通过多次调查、反复对比后，最终毅然决然的报读汇众教育北京公主坟校区。汇众教育作为国内领先培养游戏动漫等数字娱乐人才的职业教育机构，自创建至今已先后培养优秀学子多达38900名，遍及全国70%以上的游戏动漫企业并成为企业的技术研发骨干。吴峥相信自己的选择，也相信这样一个有社会影响力的平台一定会成就他的远大梦想。

刚刚走进校门，这个对游戏只有兴趣，没有专业基础，没有实战经历，甚至起步的课程都有些难度，在老师们的悉心鼓励下，他凭着一份对游戏事业的执著，接触的游戏多了，创意和思维也有了积累，老师建议他选报游戏美术设计专业。开始的原画学习对一个没有基础的孩子来说确实是比较枯燥的，但是吴峥同学本着不浪费一点时间的原则，每天都会绘画到别人疲惫为止，大家都知道美术功底不是一两个月就能见效的，但是吴峥的绘画水平并不压于和他一起入学有基础的学生。他就是凭着这股子韧劲挑战着别人认为的不可能。到了后期软件课程的学习中，吴峥如鱼得水，非常的顺利，包括后期的项目制作、答辩等环节也步步为赢，顺利取得了国家的“高新技术紧缺人才认证”并报考了与汇众联合办学的高校学历，他以高超的技术，细致的态度，最终签约北京目标软件科技有限公司任职游戏场景设计师，实现了人生的价值。

自古有“十年寒窗”之说，吴峥很坚定地告诉笔者，我只辛苦十个月，就赚得了享用一生的技术和本领。他的乐观，他的积极，他的成就一直是在校学生的标杆。一路走来，没有什么运气可言，正确的选择、不懈的努力和一个良好的求知平台成就了一个游戏爱好者。

北京公主坟游戏学院是汇众教育首批直营校区，这些年来，本着对学生负责，对学校负责的态度，老师兢兢业业，在游戏教育的一线传递着前沿实用的游戏制作技术，整个校区学习气氛喜人，在连续两年的教学过程中实现了零流失率的奇迹。吴峥的成功绝非偶然，我们相信，有这样良好的师资、教学和就业的平台，有这样一股子为游戏事业而奋斗的劲头，我们会大跨步的前进，为中国的游戏事业添砖加瓦。

2012，在这个充满传奇色彩的年份，汇众教育北京公主坟游戏学院喜获社会的认可和多家游戏企业的委托，将继续秉承以就业为导向，实战为主体的教学特色，为中国游戏事业培养更多的实战人才，也通过我们这个平台为更多的游戏爱好者架设通向理想的桥梁。

学院网址：http://gzf.gamfe.com


学员作品展示（一）



学员作品展示（二）


学员作品展示（三）


学员作品展示（四）

头牌新闻

阿内尔卡亮相申城 引爆九城申花“火瀑之夜”

■本刊记者 Suki

2月16日，2012年中超最重量级外援法国球星阿内尔卡正式亮相申城，出现在九城“火瀑之夜”会场。这是阿内尔卡加盟申花后首次在中国亮相，也是他出任九城旗下子公司Red5 Studios的旗舰产品《FireFall》全球之旅的首站。



阿内尔卡加盟上海申花，代言《FireFall》

阿内尔卡在现场表示，《FireFall》是他加盟申花后的第一份来自中国的代言合同，“我很乐意利用我的影响力在全球去推广这款游戏，”阿内尔卡说，“因为这确实是一款非常吸引人的射击类游戏，它会让你感觉到全身热血沸腾，这和我在球场上破门的感觉很像。”

在九城发布的公告中，九城与上海申花达成为期两年的《FireFall》联合推广合约。合约规定，《FireFall》将成为上海申花球衣的品牌广告赞助商；此外，申花队员将出席各类本游戏的推广活动。第九城市副总裁Tony Park表示，上海申花在上海、中国乃至亚洲拥有极高的知名度，在签约阿内尔卡后，上海申花更受到全球主流媒体的关注。而阿内尔卡所拥有的速度、爆发力、进攻能力及运动精神与《FireFall》游戏定位完全契合，同时他在全球也拥有广泛的知名度。因此九城与上海申花、阿内尔卡的合作将进一步提升《FireFall》在全球的品牌价值和媒体关注度。P

晶合新作

《坦克世界》推出自动线上比赛系统

《坦克世界》将推出全新的自动线上比赛系统——CW锦标赛模式，满足各类型玩家们的比赛需求。在此模式中，



官方工作人员可借助系统自动安排多场小型比赛，玩家也可在相关网页上自由报名参战，然后按系统提示的时间在游戏客户端中进行比赛。与Kong Arena电竞赛事不同的是，CW锦标赛模式更偏向于为玩家带来简单、便捷、数量更多的中小型线上比赛，因此从筹备到推出的时间会非常短。

暴雪公布“魔兽”“星际”改编桌游

暴雪公司宣布将与USAopoly合作正式推出两款由旗下知名游戏《魔兽世界》和《星际争霸》改编的桌面游戏《地产大亨：魔兽世界》（Monopoly: World of Warcraft）与《RISK：星际争霸》（RISK: StarCraft）。前者预定2012年5月问世，售价预计为39.95美元，后者预定于2012年夏天上市，售价预计为49.95美元。

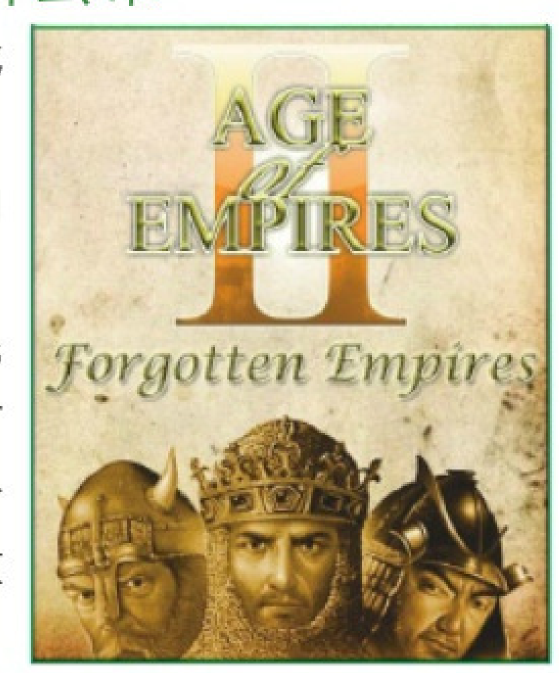
“新剑网3”新版开启

2月20日，国产3D武侠网游“新剑网”新版本开启，两组新服也于12：00开放。本次游戏系统的更新融入人性化游戏技能设定，打造更加完善的武学技能属性。游戏内容上还加入了更多趣味玩法和活动奖励。玩家可以感受更加逼真的打击感，获得震撼的视觉冲击。



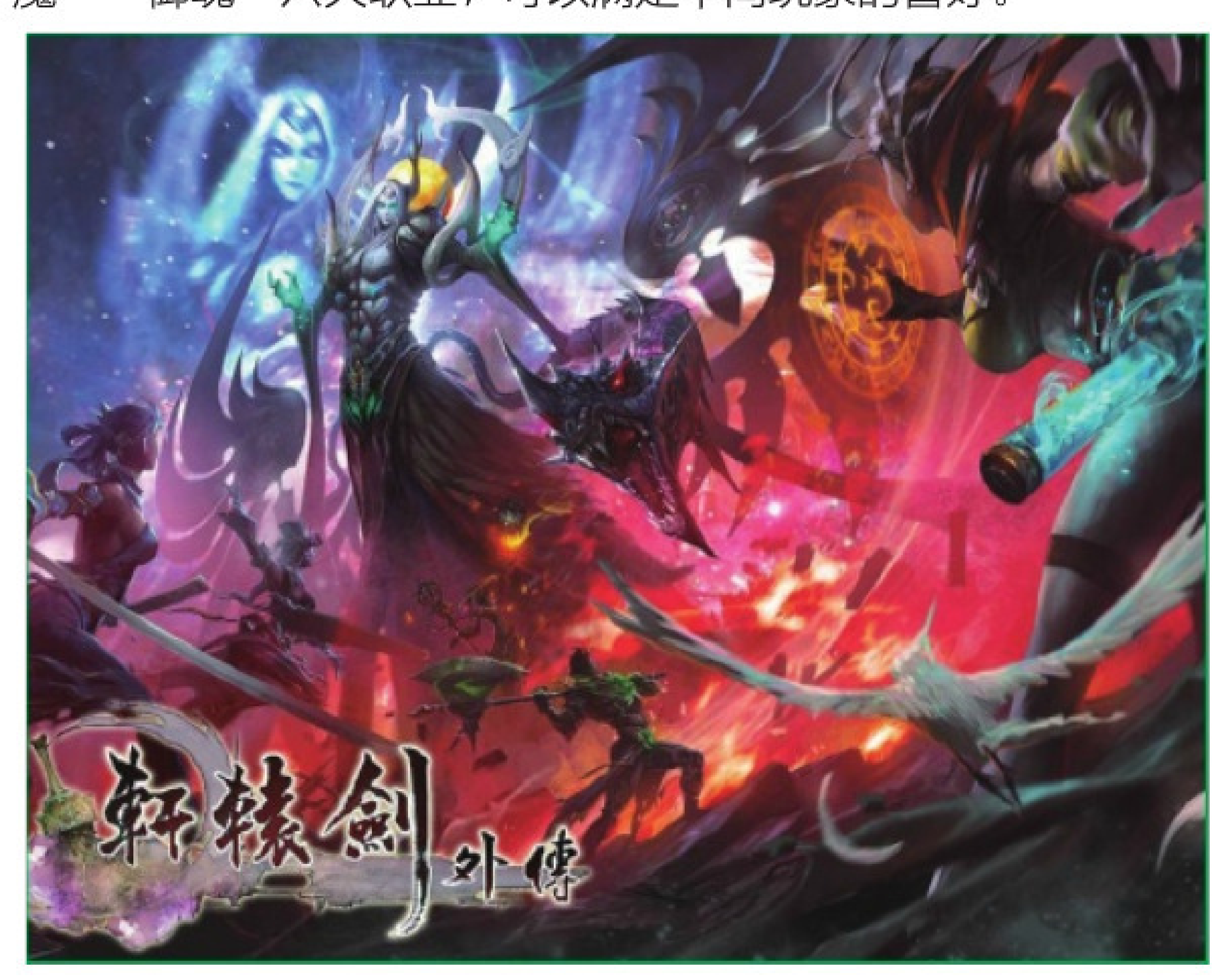
《帝国时代Ⅱ》新资料片公布

一款十几年前的热门老游戏现在突然发布了官方新资料片，这种事情前所未有。本资料片是由Cysion开发，名为《帝国时代Ⅱ：被遗忘的帝国》（Age of Empires Ⅱ: Forgotten Empires），目前仅仅知道将加入对宽屏等众多新分辨率的支持，还没有更多消息放出。游戏预计于2012年内发售。



《轩辕剑外传OL》封测

轩辕剑系列正统续作《轩辕剑外传OL》于2月16日起开始封测。它是由“轩辕剑之父”蔡明宏亲自开发，采用奇幻写实风格，使用了各种视觉特效，让游戏角色的特色更为立体显著。游戏有“剑侠”“武者”“梵宗”“七律”“猎魔”“御魂”六大职业，可以满足不同玩家的喜好。



晶合热点

《九阴真经》武林大会擂台赛在京举行

2月18日，由游戏蜗牛举办的《九阴真经》武林大会全国擂台赛在北京举行。活动由从全国大赛中胜出的48位参赛选手共同竞技，争夺擂主之位。活动相关负责人表示：此次活动的主要目的是在寻找武林高手的基础上让中国武侠文化复苏，同时推动中国电子竞技事业的发展。此次赛事单项奖金高达100万元，活动一经开展便得到了众多玩家和武侠迷的支持。



《星球大战OL》设亚太区服务器

BioWare公司宣布，《星球大战：旧共和国》（Star Wars: The Old Republic）于3月1日登陆新加坡、澳大利亚、新西兰和香港四个地区。上述地区的玩家可能已经在美服或欧服中进入游戏，但BioWare公司宣布那些已经在上述服务器创建帐号并玩了一段时间的亚太地区玩家可在该地区运营后的规定时间内免费转区。

《NBA 2K12》林书豪能力攀升

刚刚做过例行补丁升级的篮球游戏《NBA 2K12》因为林书豪出人意料的表现而决定临时增加补丁，这位华裔球星也一下子从56分的能力攀升到了75分。虽然这个级别在游戏中依旧很普通，但这样的加分速度实属罕见。



索尼在美国发售新款PS VITA

索尼于2月22日在美国发售最新款游戏机PS VITA。纯WiFi版本售价250美元，3G版售价299美元。PS VITA已于2011年12月17日在日本上市，发售后前几日销量达到约35万台。目前索尼已在日本售出50多万台PS VITA。



《潜龙谍影OL》将于6月停服

由日本KONAMI公司推出的《潜龙谍影》网游版《潜龙谍影OL》宣布游戏将于2012年6月12日关闭服务器。本游戏是以《潜龙谍影3——生存战》中的连线对战模式为基础，融合《潜龙谍影4》世界观设定与操作系统而成的线上动作对战游戏，提供多样化团队合作系统与武器，最多支持16名玩家同时连线对战。



晶合快评

新的恋爱形态

■晶合实验室 无芜

车窗外的霓虹灯忽闪忽闪的，我侧靠在座上痴痴地看着，十分钟过去了，二十分钟过去了，我还在痴痴地看着，同样的位置，同样的霓虹灯，同样的可怜的我。我不是心情不好，不是失恋了，不是玩文艺，更不是在煽情，我是坐在出租车上被堵了将近两个小时了。好吧，我承认我不该在6点这个下班高峰出门，我更不该的是在这个特别的节日——爱情威力无比强大的情人节出门。情人节，我在心里默想，所有想要从朋友成为情侣，从情侣成为夫妻和从情侣变回陌生人的人们在这个节日都全部齐刷刷地出列向各个有情调的小咖啡厅啊小饭店啊看齐了。我转头看向旁边的那辆一样是停滞不前的车，不出意外的话，车里坐的应该是一对情侣，男孩在开车，手却没在方向盘上，拿着手机貌似在玩游戏，手不停地在屏幕上划来划去，副驾上的女孩同样拿着手机专心地看着，手过一段时间会划动一下屏幕，我猜想应该是在看微博之类的吧。这个画面突然间让我觉得很新奇，究竟现在的约会形态或者说是恋爱形态是怎样的呢？

记得以前上学那会，情侣之间最容易产生矛盾的就是玩游戏这件事情了。男生有几个是不玩游戏的啊？时间大部分给了电脑，还有多少时间可以留给女朋友呢，于是战争一触即发并将源源不断，什么“你要游戏还是要我？”什么“我把电脑砸了啊！”什么“你再玩咱俩就分手！”这些话当时成为了多少男生的梦魇啊。可无论如何，电脑是带不出门的啊，所以只要出了家门，不进网吧，游戏这个第三者还是可以完全断绝掉的。

同样的情况放到现在可就不是那么回事了，曾经在网上看到一段话大概的意思是说手机才是现今最可怕的第三者，想想看好像真有些道理。当很多人的手上不是拿着iPhone就是Android手机的时候，游戏就成为了可以轻易带出门的了。当然像PSP、NDS这类游戏机也是很方便的，不过如果不是坐飞机或是长途车程之类的话也很少有人会带着这两个不离身吧，而手机这个“小三”在这方面是很阴险的，你带上了通讯必需品的同时就带上了那些软件和游戏，可谓是“不得不”加上“自然而然”地就上位了。

手机软件市场可以说是越来越丰富了。先不说游戏，各种生活软件就数不胜数，有时候真有点“只有你想不到的，没有手机上做不到的”感觉，于是随之而来的情侣间的恋爱形态也发生了一些变化。



喜欢在时间的急流中停滞的无芜

无论是在餐厅门前排队的人群中，还是在餐厅里等着上菜的一桌桌中都能看到拿着手机摆弄的身影。男生们不再为自己玩游戏而感到内疚或是害怕了，因为女生们有时候更懒得交流，她们更愿意多看几条微博或是多发几条状态，顺带再逛逛《美丽说》之类的，她们嘴里很少再出现“别玩了，陪我说说话”之类的字眼，反而男生这时候困惑了，毕竟手机上的游戏不像单机或是网络游戏能给男生带来长时间持久的乐趣，于是经常出现的场景就是：两个人同时拿出了手机把玩，可是通常男生会是先放下手机看向窗外或是远方的那个“落寞”之人。两个人之间交流的时间越来越少，各自低头的瞬间便拉开了彼此的距离。女生的好事、坏事、心事都愿意在第一时间发到微博上。而男朋友则成为了第二个或是更靠后的分享对象，甚至有时候只能透过微博才能得知她心里的想法。

当然这是片面的也是部分非常不好的现象，其实在笔者看来，任何新事物的产生必定会改变一些原有的方式和形态，但这种改变绝不是只用好与不好就可以说明和概括的。必须承认的是，现在手机成为了情侣恋爱中很特别的一个角色，在某些方面，它确实减少了彼此的交流时间，但从另一个方面，它增加了情侣间的乐趣和默契。手机游戏让很多的女生开始接触游戏，让她们可以在游戏方面和自己的男朋友交流，这其实就是彼此达成默契最大的一个飞跃。彼此在枯燥无聊的情况下，仍然可以找到一种简单的娱乐方式。很多的手游都可以双人对战或者协作，这其实也是一种交流，而这种交流通常带来的效果都不会差。虽然手游有它的局限性，因为并没有办法像电脑游戏那样做得如此精细和复杂，但是值得一提的是，现在有很多的电脑游戏都已经成功搬上了App Store平台，比如80后再熟悉不过的《索尼克》；还有《冒险岛》《生化危机》《刺客信条》《大富翁》这些再经典不过的游戏，另外，据仙剑之父姚壮宪透露，iPad版的《仙剑奇侠传五》也即将发售。手游已经开始多元化，并尽可能地在满足男生的同时也可以满足女生，它们势必会在现在情侣之间占有一席重要之地，但谁又能说这是好还是坏呢？

最后笔者想说的是，其实恋爱的形式是怎样的并不重要，就像是这堵了将近两个小时的车也不重要，重要的是这一路上情侣们是在一起的，重要的是恋爱本身的存在。P

漫画作者：难搞小姐_不说_画

手机 vs 掌机 ——传统便携游戏市场的卫国战争

■北京 基督山败狗

过去的2011年，就整个游戏产业层面来说，无论海外还是国内，手机游戏与社交游戏都是一个圈内逢人必谈的话题，几个成功产品和招牌公司辉煌战绩形成的光环，让人们趋之若鹜。回首2011年，这两个市场的发展速度和资本的投入力度都十分可观，这大抵可以预示着未来几年内手机游戏与社区游戏将会取得极大的进步与普及。相比之下，社区游戏是一个新的游戏类型和元素，可以自成一派也可融入传统游戏，成为功能性的原件，为开发者提供了更广阔的创意舞台。但手机游戏则是对传统游戏市场尤其是掌机市场的一个巨大冲击，其迅速发展必将抢夺传统市场的份额。

智能手机与其对应的游戏经过几年的发展，或许在《愤怒的小鸟》之前显得有些默默无闻，但在去年如火如荼的发展之后，那种大兵压境甚至势如破竹之势，对掌机游戏产生了巨大压力。不久前，大家还在讨论苹果模式与1美元游戏将会对传统便携游戏设备造成深远影响，而如今，任天堂与索尼手中的蛋糕就已经被手机们吃掉了不止一块。从必需性、普及度、便利性和游戏购买成本等方面来分析，手机相比掌机有着难以取代的巨大优势，如今在性能方面又迎头赶上，再加上几个获得了巨大成功的拳头产品，似乎上一代的掌机主机（NDS与PSP们）被取代已成定局，而新一代的接班人3DS和PS Vita，则面对着以往未曾遇到过的荆棘之路。



《愤怒的小鸟》其实宣告了一个新时代的到来

掌机市场的卫国战争，已经打响。

冰冻三尺非一日之寒

虽然人们发觉手机游戏已经如此富有战力，是在iPhone4热销与iPad的侧面配合之后，但惹得任天堂与索尼的大佬们不顾形象，在媒体面前不停批判手机游戏、指出掌机游戏才是玩家的正确选择，这必然不会只是苹果一家公司与一代苹果手机就能

造成的影响。约翰·卡马克这样的技术狂人总是不停地强调手机游戏将对掌机市场实现大面积蚕食，各大游戏公司包括CAPCOM、SQUARE ENIX、SEGA这样的传统日厂都在一年之内变得特别勤于iOS游戏的移植，至少说明各大游戏厂商已经承认手机游戏是一个绝对不能放过的市场，而它所能造成的最大伤害，就是把掌机干掉。

诺基亚生不逢时的野望

好多年以前，那时候智能手机还是一个特别新颖的改变，塞班系统还是智能手机绝对的王者。那个时候，诺基亚比现在拥有更大的野心，绝对不想止步于移动电话市场的老大这个成就，他抢滩游戏市场的第一个武器就是N-GAGE。

这部手机于2003年10月7日上市，初版的设计不仅现在看着奇怪无比，当时也是因为“丑”得有个性而被大家拿来各种搞怪。N-GAGE的造型过于庞大，打电话时的握法和观感都很好笑。但是这部采用了塞班60系统的智能手机，可以说为智能手机的普及，尤其是这个概念的深入人心做出了重大贡献。

智能手机，说白了逮着“智能”两个字做文章根本不靠谱，谁也弄不明白智能在哪里了。但你要跟不懂智能手机的人说这东西就跟电脑差不多，操作像电脑，能装软件、能打游戏而且不是打机器里固化的《贪吃蛇》，是可以自己选择、自己购买或者下载的，这一下子概念就很清楚了。尤其是那个年代的智能手机，性能还比较差，手机网络也不够发达，还没法弄什么移动Office、电子地图、高清视频播放、网络浏览，能突显智能手机与传统手机不一样的地方，就是装软件看电子书、更方便地听MP3以及打一些画面看起来挺不错的S60游戏甚至是老家用机的模拟器。相比之下，在玩游戏上的出色表现无疑最能说明问题。哪怕到今天，也是靠游戏的出色表现来让人有更深刻的“苹果/安卓手机好厉害”的感觉。

N-GAGE当时的对手是GBA，那个时候GBA刚刚能凭借显著升级的硬件性能实现掌机上的简单3D游戏效果，但画面还不如PS和SS的早期3D游戏，简陋得吓人。但是因为第一次让便携游戏平台可以玩3D游戏了，还是很让人兴奋的。晚了两年出场的N-GAGE在3D性能上比GBA强了一大截，甚至在手机的小屏幕上看起来，比一些PS、SS版的游戏画面都有所超越。而《索尼克》《世嘉拉力》《超级猴子球》《古墓丽影》《科林麦克雷拉力赛2005》《VR网球》《战锤40K》《模拟人生3》《雷曼3》《都市赛车》等游戏，也大多表现出色，绝对比同期同类型的GBA游戏要好玩，画面更是拥有绝对优势。只是，游戏的总数量还是太少了，诺基亚自己也不具备所谓的第一方游戏，更没有任天堂自主游戏品牌那么强大的号召力。N-GAGE最终作为一款游戏机还是失败了，但作为手机来说还是很成功的。

这部手机有很多设计缺陷，比如换卡不方便，其实很影响玩家的操作体验。另外采用与GBA（240×160）接近的176×208分辨率，但却只能是竖屏（为了作为一部手机的操作体验），这影响了很多游戏的实际表现。但诺基亚这次进军游戏产业的失利，更多的是因为手机游戏环境的不成气候，那时候智能手机才刚刚起步，主要的游戏开发商根本不屑于开发手机游戏或者只是应付了事，乐意开发手机游戏的公司大部分实力都很孱弱，做出来的游戏品质难以让玩家满意。而为了对应S60系统的众多性能参差不齐的手机，成品的表现力和操作感更是凄惨。诺基亚很清楚玩家的操作习惯和苛刻要求，所以N-GAGE提供了十字键和横向机身，在玩游戏的手感上无疑至今仍然是最出色的手机。但是大部分S60游戏还是得为只有数字键的手机考虑，而N-GAGE专用游戏又实在很少。

当然，N-GAGE后来的改良版QD从体积到美观程度都有极大改善，但游戏软件的战斗力相比GBA还是差距太大，最后也只能被大家以国内第一部大面积普及的智能手机被记住。但这是燎原之火，当年有那么多手持QD的玩家或者非玩家，明白了手机可以做电话、短信、听歌以外的更多事情，明白了手机可以玩到制作精良的专有游戏、享受家用机模拟器，这些也是如今玩家们用智能手机做的最多的事情。

科技进步的角度不可阻挡

N-GAGE逐步淡出市场后的5年间，诺基亚与塞班逐渐从智能手机的主导地位败退，开源的安卓与魅力惊人的苹果逐步占据了智能手机的舞台。而直板大屏幕触摸操控，也逐渐成为智能手机的主流。GPU的小型化与节能化，用于移动平台的处理器技术迅速发展，让智能手机的性能越来越强大，图形3D加速卡与多核心处理器，如今已经是市场上司空见惯的基本配置。

另外一方面，开源的安卓系统和苹果虽封闭但给开发者极大机会的APP STORE，配合上日益强大的硬件性能，让更多厂商乐意开发手机游戏，而很多小团队和个体开发者也有了展示自己才华的空间与足够可观的商业回报。大屏幕、便利的触摸操控、不输本世纪初的中高端配置电脑的性能（甚至更强）、低廉的开发成本、巨大的用户群、便利的发布与获取平台，这些手机平台当前拥有的优势，有一些解决了早期手机游戏面对的难题（操作、性能），有一些则直刺掌机平台的要害。

无论是NDS、PSP还是3DS，哪



iPad在一定程度上改变了人们的一些习惯


iPhone展示着智能手机的进步

怕是当前性能与功能最突出的PS Vita，都面对着开发难度越来越高、开发成本越来越高、进入门槛越来越高的问题，尤其是日本开发厂商在家用机市场上完败于欧美厂商后，为了活命都龟缩在掌机市场里，竞争十分激烈，进一步挤压了小公司、小团队的生存空间，迫使他们转向手机平台，同时成本问题也推高了游戏的售价进而加剧了用户的负担。传统的销售渠道所形成的获取习惯至今压制着数字化销售的普及，但实体购买确实又更加不符合便携游戏市场的当前趋势，而手机在低成本、小团队生存、数字化获取的用户习惯等方面优势极大，再加上更加便利的网络服务和社区关联，更加活跃的开发群体以及人人都需要手机的必要品优势，让手机游戏如今不仅仅是异军突起，而是全面进攻的姿态。

说到底，这短短5～6年的发展是科技赋予了手机足够强大的硬基础，安卓模式和苹果模式赋予了更多游戏生存空间，再加上传统市场的自身问题，让手机游戏成为了一个实力空前强大的战士。

当iPhone4上画面顶尖的游戏可以漂亮到秒杀PSP，比PS2还要出色，售价却比PSP游戏便宜甚多，且不说游戏可玩性如何，画质带来的第一眼冲击力已经相当强大，再加上几个市场成绩出色的箭头游戏形成的舆论导向，恐怕无论谁都会觉得掌机的前景危矣。

手机游戏的杀手锏

从2010年开始，手机游戏就成为了全球游戏市场中一股不可忽视的力量，在《愤怒的小鸟》《会说话的汤姆猫》等口碑和收益俱佳的作品的支撑下，低价有趣的手机游戏以及声势渐起的平板电脑游戏，对传统掌机游戏形成了相当大的冲击。他们的杀手锏很简单，就是玩法适合碎片时间外加简单有趣。而让这个杀手锏变得锐利无比的，则是手机和平板电脑的基础属性，前者是当代社会人士不可缺少的必备品，后者虽然到不了“不能没有”这个级别，但相比掌机也还是更具有必备属性。

在必须有和应该有的手机与平板电脑上，可以玩到廉价的适合消磨碎片时间的游戏，大量以前属于掌机这个市场范畴的消费人群，离开了索尼和任天堂的怀抱……

必需品的天生优势

手机游戏（为了行文方面，再加上相似性很强，姑且把平板电脑上类似的游戏也都算在内）有一个十分沾光的平台优势，这也让它的起点比掌机大大领先。作为必备品，在其性能足以提供出色的游戏的时候，这些游戏就比掌机游戏更容易进入用户的视线，尤其是一些非玩家的潜在用户。他们此前不会关注游戏，也不太可能去买掌机，但他们很可能会买手机游戏。毕竟，在手机屏幕上看到对胃口的游戏，然后点一下，付一点点钱，等待一会儿就可以玩到，从各个方面都更适合非玩家群体和轻度玩家。毕竟，研究去买哪个掌机以及哪个游戏都是要花些精力的，而这两样东西加起来的价格，无论在哪个国家，都到不了成本无需任何犹豫的地步。

手机游戏的争议来自于低价和小体积，但它的优势恰也在这里。在大部分人都必须有的平台上，点击几下就可以轻松获得，这个优势是掌机永远无法做到的，因此失去大量用户以及看着一个侵蚀自己的强大敌人迅速成长，这都是无可奈何的事情。

创业者的“天堂”

手机游戏作为一个新兴市场，有一个天然优势就是大家的起点几乎一样。大牌厂商们的资本优势和技术优势在这里发挥不了作用，原因并不是他们不行而是蝇头小利无法让他们认真投入。各大厂商都会进入这个市场，毕竟这里面有未来的各种机会，早布局绝对没有坏处。同时，他们也不会正儿八经地去做手机游戏，毕竟不是主业，就算财报上都写着这块儿业务盈利能力出色，各大厂商也没有真正从战略上重视这个市场。所以我们看到，知名游戏系列的手机游戏基本都是古董主机版本的移植，或者是外包给一些小团队做的小品，要不就是近期某些大作的生硬移植——几乎没考虑过触摸屏操作。就算是一些已经小有成绩的移动平台新生作品，我们也能轻易看出是整个公司中不怎么受待见的团队正摸索着搞内部创业。

所以，很多有创意和热情的小团队甚至个人就在这个市场中凸显出来，他们中的极少数获得了巨大成功，然后要么自己发展成型准备大干一番，要么就卖给大厂商招安以后安心过日子。客观地说，到目前为止，大部分做手机游戏的还没有真正赚到钱，但是他们至少还有发迹的希望。用养猪作比喻的话，就是大家的猪都还差不多瘦，都有养肥拿出去卖钱的机会。反观传统游戏市场，早就是那么几家的猪个个肥头大耳，而后来者的猪都是骨瘦如柴，要么去找大户人家乞求点儿残羹冷炙，要么就是死，三五年也出不了一个《巫师》系列的奇迹。

开发成本低、进入门槛低的同时，也揭示着手机游戏的玩家对游戏的要求低。任何妄图把手机游戏做得跟家用机甚至掌机一样复杂的人，都死得很惨。对于玩手机游戏的人，他们不要求闪瞎眼的华丽CG，不要求流畅如飞操作感，更没心情体会催泪弹剧本。他们要求的就是三五分钟玩得很开心，没有负担，前一秒拿得起后一秒放得下。当然，这并不意味着手机游戏就不能让人沉迷，塔防一玩一晚上，小鸟一砸一通宵的也不少见。但是，短小精悍无论如何都是手机游戏的精髓。



《水果忍者》不止在手机上火了，Kinect版本也表现出色

所以，在这个市场上，技术、美工

乃至资本都只需要做到不拖后腿即可，拼这些至少在当前的市场环境下效率很低。而一个让玩家觉得等车时好玩的创意，比那些都管用的多。这让三五个人就可以做好一个游戏的时代在移动平台上实现了回归，上世纪80年代诞生的众多如今看来丑陋的游戏，依然在游戏性上相当迷人，而手机游戏在当今，恰恰有些回归完全以“好玩”为主导的大环境。

在这里，不需要拼钱拼技术更不用拼爹，只需要拼自己的脑子。在这个市场上，用户对游戏诸多方面的低要求让创业者有了大把的机会，游戏发展到如此成熟的阶段，能诞生这么一个如此适合创业的时代，着实不容易。

低价低品质同样有高需求

以任天堂为代表的传统势力，抨击的重点便是低价扰乱市场，游戏品质糟糕迟早毁掉整个游戏产业。但手机游戏的拥护者们，一直以来也用廉价这个有力武器抽掌机游戏的脸，毫不吝啬地用贪婪来羞辱敌人。客观的说，手机游戏相当的雷同，平均品质也确实相当的低。从整个市场的角度来看，低价格=低品质并没有什么问题，虽然确实有例外，但无奈分母太大，寥寥几个打破低价低品质现状的分子并无法扭转大局。但是，手机游戏还是疯狂发展着，市场规模也迅速扩大。究其原因，毫无疑问就是消费者并不在意。

1美元的游戏，买的人就不可能会把它当成一个50美元的游戏来对待，要求自然会低，这是人之常情。只要不是特别的粗制滥造或者纯骗钱，消费者不会因为一个价值1美元的游戏不够出色而恼火，甚至还有更成熟的心态可以发现其中的一些亮点。另一方面，《愤怒的小鸟》等手机游戏中的突出作品，与它们的售价相比，也足以抽掌机游戏的脸。

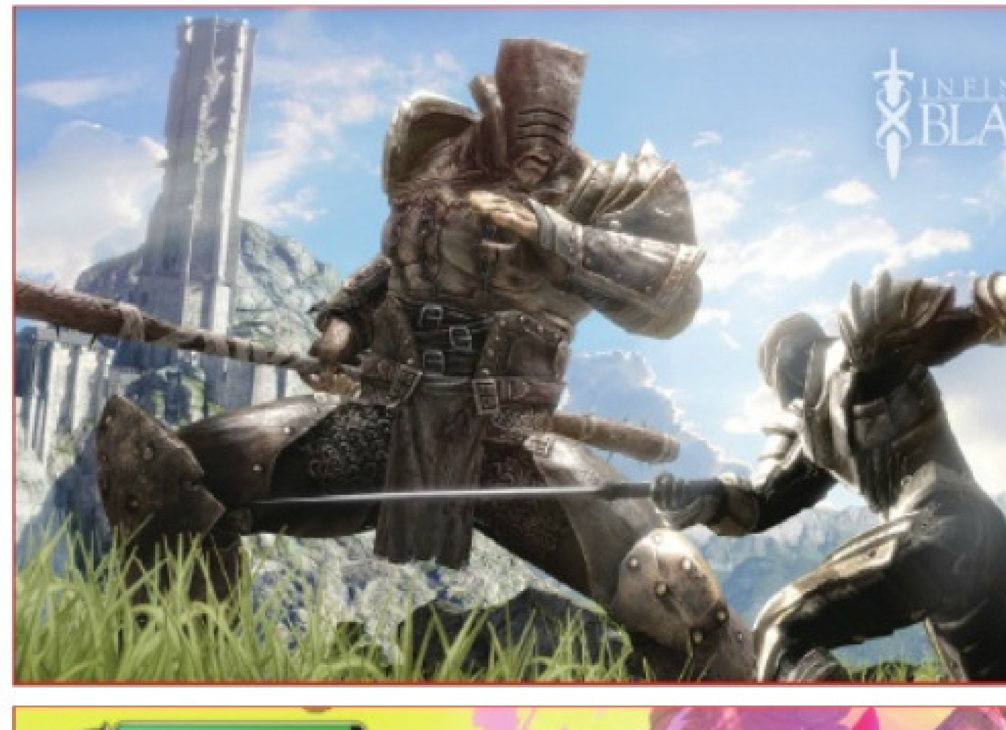
好的创意可遇不可求，所以除了专门抨击手机游戏的人以外，并没有什么玩家会希望手机游戏像掌机游戏一样好玩，即便如今手机游戏的画面已经相当出色，甚至在近一两年内就能叫板PS3、XBOX360了，但是恐怕也没多少人会要求手机游戏在游戏性上做到《光环》《战神》这种级别，这毫无意义。这么干的公司大多是为了展示游戏引擎的优越性，对应的用户也更多的是想在手机上见识一下前所未有的华丽画面。现实就是这样，手机游戏玩家对游戏作品雷同有很强大的容忍力，所以各式各样的塔防游戏至今很红火，数不清的赛车游戏被下载到手机里，无法计数的只有一个玩法系统的游戏出现在各个售卖平台上。

以一个专业玩家的眼光来看，手机游戏的品质肯定可以用糟糕来形容。但是如果以5分钟～10分钟的游戏节奏以及环境来评判，事情就并不是这么糟糕。现在我们再回头看看这两年手机游戏的发展，其实就是大量的小品级游戏以前在掌机上的售价实在太贵，他们本来就只值10美元以内的价钱，却卖着39美元甚至59美元。手机游戏的到来，让这类游戏面对的用户不再需要专门买一台掌机，只需要在手机里付很少的钱下载一款游戏即可。

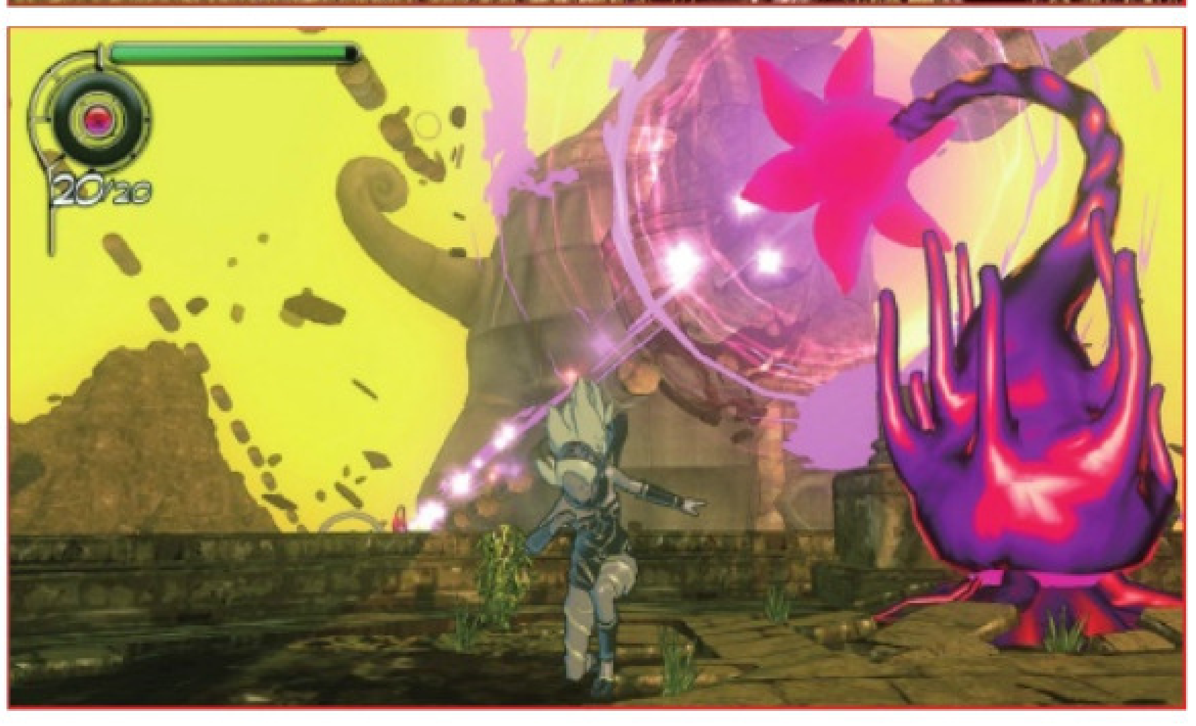
在这种经济实惠还方便的模式下，小制作的掌机游戏怎么可能有还手的能力？曲高和寡是一个很残酷的词汇，它所表达的现实就是越“傻”越“简单”的游戏，就越有用户。这个世界上的大部分人对游戏的要求远不像核心玩家那么高，以前这部分低要求的用户被迫在掌机上做出高消费。如今，手机游戏给了他们更好的选择，同时还让以前被掌机阻挡在便携游戏之外的用户也加入进来，为这个市场的高速扩张推波助澜。

原本属于掌机的这个细分市场被手机瓜分走是毫无悬念的事情，从最近一段时间的市场反应来看，各个厂商也都正视了这个现实，在掌机游戏上胡来的情况越来越少，在严酷的现实面前，大家都开始务实地制作手机游戏无法做到的游戏了。

略显极端地来说，如今的手机游戏市场有多大，当初被掌机游戏忽视以及“讹诈”的市场就有多大。







左上图：低成本开发的高品质手机游戏无一不是在抽掌机游戏的脸

左下图：塔防游戏因为其游戏节奏和操作都很适合触摸屏，在手机和平板电脑上都很流行

右上图：《无尽之剑Ⅱ》属于品质糟糕但画质出色，给平板电脑长面子的游戏

右下图：《重力眩晕》这样的独占游戏，同样是手机上无法体验的

任天堂与索尼的反击

虽然两大厂商至今嘴上都不曾有任何示弱的痕迹，但2011年PS Vita（以下简称PSV）的日本首发惨败之后，高层公开表示3DS的全球热卖对索尼鼓励甚多，表明掌机面对手机依然有强大的生命力，从侧面反映了他们的压力有多大。虽然名义上3DS和PSV是直接对手，但与7年前NDS大战PSP不同，这次他们其实有着共同的敌人，在战略部署上，其实也各自做了针对手机游戏侵蚀市场的抵抗措施……




平井一夫将于今年4月1日上任索尼CEO，他要做的事情实在是有很多



由于NDS和Wii在晚期出人意料的极速衰落，这两位喜笑颜开的日子已经结束了

继续用异质化打幌子的3DS



3DS 依旧主打异质

NDS和Wii的异质化战略让任天堂大获成功，创造了不知道多少个行业奇迹。但是，由于第三方对主机定位和异质化特征的把握不足，让他们不知道怎么做适合用户的游戏，最终各种“三坟”。同时，到了主机晚期由于卖点吸引力不足，也没能形成过去历代主流主机盈利最丰厚的好时期，也逼得任天堂没能实现利益最大化，只能赶忙推出3DS以及匆匆上线Wii U的计划。

但是，异质化是任天堂这样的公司对抗微软、索尼乃至苹果的招牌，不管促使其主机成功的核心竞争力是不是如此，他都需要这么一个噱头来塑造一个与众不同的形象，以此掩盖自己的弱点。裸眼3D是一个很时髦的功能，同时也是手机现在提供不了的功能。无论这个特点能不能给游戏本身带来真正的提升，它都让3DS有了一个手机目前还不能提供的卖点。

当年NDS的触摸是PSP无法复制的，依靠合理的游戏配合进行的概念炒作，让当初机能优势明显的PSP束手束脚，完全发挥不出自己的优势。这个历史目前来看已经无法重现，但是至少给了对裸眼3D游戏有兴趣的人一个很好的购买理由。

但经过一年的市场检验，实际的战况是裸眼3D至少在3DS上表现得并不理想，对角度和光线的要求让不少用户很不满意，同时也确实没有给游戏在玩法或者体验上带来本质提升。没错，开了3D以后游戏的画面确实生动很多，但除了《马里奥大陆3D》和《俄罗斯方块3D》等少数在玩法上合理运用了3D视觉的游戏，这个卖点也不过如此了。玩便携的掌机身体却不能随便动，这多少也是会让人恼火的吧？

好在，任天堂手中握有大量的游戏资源，是别人无法取代的。

真正的核武器是任天堂自己

只要在主机策略上不犯N64或者NGC那么根本性的错误，凭借任天堂自己的能力，就会有一个庞大的市场让别人几乎无法触及。

实际上，异质化对于任天堂有两个用处，其一是扩大硬件的用户群体，其二是满足自己对于游戏设计的创新需求。这两个需求综合到一起，就是扩大任天堂游戏的势力范围。作为这个世界上最强大的游戏开发商，任天堂手中握有多个世界范围内的长青品牌，这是强如动视暴雪也无法企及的软件实力，并且这个实力是独有的，想玩任天堂的游戏，只能购买任天堂的主机。

这意味着，只要任天堂自己不松动，那么手机游戏可能永远抢不走任天堂牢牢把控的属于他自己的那一大块蛋糕。但是，手机游戏崛起，意味着本来属于他的潜在市场消失了，这对于任天堂的成长是一件危害力极大的事情。另一方面，前文所述的手机游戏的核心优势，也跟任天堂不少拳头游戏明显重合，比如《瓦里奥制造》。所以，对于任天堂来说，他不会因为手机游戏的崛起而灭亡，甚至当前明显的业务下滑也跟手机游戏没什么关系，是其硬件平台策略的不合理导致的。属于任天堂的核心用户不可能会因为手机游戏而放弃任天堂的游戏和硬件平台，但是有大量原本可能会成为它的用户的人，却注定会流失。手机游戏正在吞噬任天堂的美好未来，这是岩田聪绝对不允许的。

因此，他们在用裸眼3D这个噱头来吸引手机玩家来购买，目前来看，3DS取

左图：由于任天堂有着巨额现金资产和大把的热卖游戏，岩田聪的底气还是很足的

右图：众多任天堂本社的大卖游戏是其傲视群雄的根本





得又一次成功已经不会有太大变数了，但是到底能转化多少新用户，这还是个未知数。任天堂是一个营收数字比日本游戏市场产值还大的帝国，而掌机市场一直是任天堂的后花园，未来这个花园能有多大，至少到目前为止，他自己还拥有足够的决定力，就看未来几年是不是做得足够好了。

索尼的困境

从PSV的各个方面都可以看出索尼的深刻总结。多点触控、背部触摸、显示效果异常出色的屏幕、双摇杆、陀螺仪、社交网络服务、奖杯、强大的性能、不输3DS的续航能力、放弃光盘载体、厚道至极的售价……PSV除了没有裸眼3D的噱头，几乎具备了从NDS到PSP乃至PS3的一切优势，规避了一切缺点，汲取了几乎所有经验教训，单纯从硬件本身来说，PSV比3DS出色甚多。



PSV的多点触控



PS VITA展示着索尼的决心

但是，唯一有一个教训是索尼知道但却没法解决的，就是游戏开发实力。与任天堂相差甚远的软实力让索尼无法将PSV变成一部真正具有硬实力的掌机。科技的进步速度是难以追赶的，手机的硬件性能超过PSV并不需要多久。当前虽然还拥有画面优势，但相信与下一代iPhone相比，PSV很难在这方面具备优势。与此同时，索尼自身又拿不出任天堂那么多具有绝对吸引力的大作，PS时代积累的软件资源在PS2时代被消耗殆尽，恐怕是平井一夫当年没能想到的败笔，这个隐患，对于PSV来说足够致命。

当然，PSV并非败局已定，即便面对3DS和手机的双重围剿，但PSV在硬件方面相比3DS还是有除裸眼3D以外的全部优势，相比手机却又具有游戏品质方面的优势。重新定位，选择好属于自己的细分市场，PSV依然有着很不错的成长空间。

仰仗核心玩家的反击战

任天堂很强大，但不意味着任天堂可以吃掉整个市场。这是PSP已经验证过的事情，接近8000万的装机量结束了任天堂在掌机市场近20年的一家独大，这意味着PSV也有机会做到类似的事情。手机和平板电脑几年内会在性能上超过PSV，可以提供PSV在硬件方面所能提供的一切功能，但这也不意味着索尼就会一败涂地，游戏品质和相关的网络服务同样是iOS和安卓平台不能提供的。



《重力眩晕》是索尼准备的体现PSV优势的力作

到目前为止，第三方对3DS的支持虽然强过PSV，但还不至于让索尼完全没有反击的余地。日本市场上，又一个"怪物猎人"神话是太过小概率的事件了，现在看起来没有诞生第三款日本国民游戏的条件。但是，PSV显然更适合承接家用机大作，无论从品牌还是表现力，体现PS系家用机大作风范的任务，或者说华丽演出派的大作，显然是索尼这边更加合适。一方面索尼为PSV安排了承接PS3资源的便利条件，另一方面，3DS也还没有真正解决"三坟"问题，虽然已经比前代有了很大的改观。况且多年来任天堂平台也有着明显的自成一派的特性，很多PS系平台大作转战任氏平台表现都不理想，在索尼的平台上用户的承接表现更加出色。这意味着除了任天堂的核心拥趸之外，还有一大批核心用户是属于索尼的，进一步来说，就是面向15～30岁用户群体的游戏，更加适合PSV这部掌机。

由于日本家用机市场规模和活力已经明显不如掌机，同时手机和平板电脑在游戏应用方面局限于社交游戏，对掌机冲击较小，虽然目前形势严峻，但索尼在日本从任天堂嘴里抢一块肉吃并不是特别难的事情。欧美方面，PSV的局势就复杂很多。不过，首发游戏和后续作品的安排，如吉田修平对媒体所表述的那样，明显更符合欧美玩家的口味，其中几乎没有日本玩家不可错过的游戏，但却投欧美用户之所好，从首发到后续作品都在热门类型上有不错的延续性。这个部署，其实也体现了索尼更加重视欧美市场。在对画面效果和机能明显更敏感的欧美市场，PSP竟然早早败北或许让索尼异常的窝火。在PSV上，索尼不光是突出机能优势，还很好的整合了与PS3关联的服务，这方面做得要比3DS出色。客观地说，PSV是有史以来在掌机和家用机服务打通方面做得最好的一部，游戏方面的用户继承目前来



欧美PSP仍有很大的市场

看也值得肯定，接下来就是看发售后能否延续PS3这么多年来积累的资源，将PSN网络这么多年来积累的用户发挥出最大的市场动力。这是索尼除了拿出手机和平板电脑无法提供的游戏资源以外，另一个反击的利器。

接下来的几个月，对于索尼来说，是考验他这么多年在欧美市场积累的用户忠诚度的时期。毕竟主机刚刚发售，首发游戏数目比较可观，也意味着大半年难有新的攻势。而在未来几年，索尼依然需要抢任天堂顾及不到的市场，同时要发挥自身服务所提供的独有内容，再配合合理的软件攻势来阻止手机的继续侵蚀。稍稍能让索尼宽心的是，它在欧洲一贯有着很好的用户基础，而对欧美开发商来说，无论是3DS还是iPhone 4S、iPad，都不如PSV有吸引力。

回顾历史，往往会得到一些很有趣的现象。18年前索尼靠轻度玩家打开市场成就自己的霸主时代，时至今日索尼的掌机和家用机无不在依靠核心玩家继续前行，让人感叹。

手机游戏跨不过的那道防线

相比任天堂和索尼在游戏软件方面的战略防御工事外，其实还有一道天然防线是即便手机游戏来势汹汹，却也无法在短时间内跨越的，甚至以当前的手机硬件形态而言永远都过不去——那便是操作。

任何玩过手机游戏的人都明白，以目前的操作方式来玩FPS和格斗游戏会有多么不顺手。触摸屏有便利之处，比如塔防类游戏、战棋类游戏都很方便，但是对操作要求比较高的游戏，游戏乐趣主要来自于操作的游戏，又几乎完全无法应付。再考虑到手机游戏的碎片时间应用属性，这导致适合这个平台的游戏类型大大减少。由于虚拟按键无法进行精确操作，更没法为传统动作游戏提供操控上的爽快感，这让拥有适合游戏操作的掌机保留了对核心玩家的绝对吸引力。也就是说，目前任天堂和索尼都有一块不可能会被攻陷的自留地，尚且有保底的牌握在手里。

另一方面，由于游戏环境和操作环境的限制，当初在掌机上就广泛存在的大作小化问题，同样存在于手机。同样是显示屏幕尺寸、操作和游戏环境的限制，在NDS和PSP构造的日本掌机市场规模超越家用机后，很多家用游戏大作转战掌机平台，但是便携化的游戏特性毕竟与客厅电视前的游戏有很大的不同，当年震撼心魄的超大作上了掌机就变得小家子气很多。这还不只是因为屏幕小了、画面差了、视觉冲击力不足。因为需要考虑随玩随停已经并不专注的游戏环境，开发商也会在系统上进行各种简化，把用在增强游戏代入感上的开发资源转到了如何让游戏机制更加简约灵活上。

这是一个平台特性造成的根本性区别，所以掌机上所有热卖游戏——无论《怪物猎人》《口袋妖怪》还是《马里奥赛车》，不管节奏快与慢、流程长与短，都是很讲究瞬发乐趣并且不会特别重视演出效果，只有能让玩家迅速享受到乐趣，可以方便容易地把游戏划分成短时间完成的小区间流程，才能是一款出色的掌机游戏。而对于家用机上的大作来说，富有冲击力的精美过场、跌宕起伏的连贯剧情、血脉贲张数小时的爽快战斗，这些最具魅力的元素上了掌机的话，就会频频遭遇过场动画还没看完就要关机、剧情看得断断续续完全不能投入、一场战役刚投入进去还没打几下就要停下等等尴尬。所以家用机上热卖的游戏如果不做设计层面的变脸就搬上掌机，成绩都很惨淡，反之亦然。

而对于手机来说，这种情况更加严重，如果一个游戏需要玩家捧着手机或者iPad坐在自己家沙发上才能获得完整的游戏体验，那么为什么玩家不去玩家用机上的同类游戏？画面更大、操作更舒服，甚至负重都更小。如果厂商频频把招牌游戏弱化到手机上，效果肯定很糟糕，而且这对于核心玩家来说是完全无法容忍的，现实中这么尝试的厂商也都没有获得任何好结果。

从前文所述的手机游戏的优势来看，操作简单但富有乐趣的益智游戏、塔防游戏、部分角色扮演和战棋游戏，还有卡牌与棋类游戏、各种桌游的电子版，都会是掌机游戏未来很难取胜的一个细分战场。这些是手机游戏真正的优势，而这个优势恰恰是市场细分后，掌机也很难做好的市场。其实，手机并没能真正抢走核心玩家，只是吸引了以前被迫混在核心玩家中的轻度用户甚至非游戏用户。

对于任天堂和索尼来说，手机不会灭亡掌机，但是会让掌机的成长性受到很大的伤害，将只能寄居在一个专业性很强的核心用户市场里，形象点儿说就是手机从现有的蛋糕里分走了不算大的一块，同时又找到另外一块掌机吃不到的蛋糕。以目前的趋势来看，手机游戏与网络社交游戏会是一个很有前景的结合，而掌机在这个新蓝海中又很不利，这也在一个侧面反映了掌机市场在未来成长性上的严峻之处。在这个时代变革、市场走势瞬息万变的时刻，对于任、索两大厂商来说，他们今日与手机的搏斗，为的都是明天能够让掌机游戏还能有更好地成长前景。



《生化危机——启示录》发售前制作人专门强调这游戏是按照家用机正统续作的级别制作的，但实际上较短流程的章节分割也体现了掌机游戏的特征



用iPhone4玩“街霸4”绝对是一种蛋疼行为



PSP《最终幻想——零式》销量未过百万，多少也是一个大作小作化后的典型

新一轮全球僵尸暴乱



生化危机6
Resident Evil 6

■江苏 老黑

在《生化危机——浣熊市行动》发售的前夕，CAPCOM正式宣布了系列的正篇续作——《生化危机6》（以下简称RE6）。对于系列的核心玩家而言，这并非能算是一个“好”消息。RE5在动作射击的道路上走得太远，尽管在合作、佣兵模式上的可玩性非常高，但游戏已经失去了“生化”系列所固有的生存压迫体验。在一片“生化已死”的哀号声中，看到RE6的公布，尤其是那段极尽火爆之能的预告片之后，那些被前作折磨得遍体鳞伤的玩家们，又开始了狂喷不已。然而无论是持何种观点，能够在“生化危机”系列诞生15周年的时刻玩到两款不同风格的作品，这本身就是一件幸福的事情。

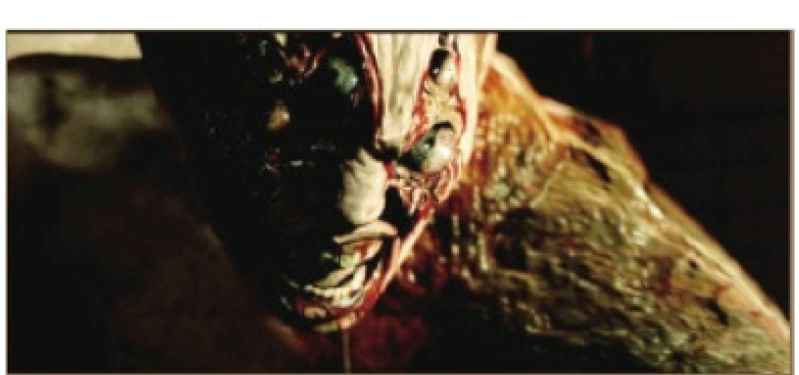
本作的2P角色不再是强制出场的，你无需为AI伙伴的各种无脑举动恼火不已

故事大纲

根据CAPCOM在官网上公布的信息，RE6的故事发生在浣熊市爆发生化危机事件之后的第十个年头，美国总统格雷厄姆（RE4中阿什利的父亲）决定向外界正式公布浣熊市被毁的真相（军方发射核弹所致）。身为特勤局探员的里昂在一次外勤任务中，亲眼看到总统变成了僵尸，他不得不面对这个亦师亦友的领袖，做出自己一生中最为艰难的决定。在后面的流程中，里昂将再度在RE4中出现的眼镜女哈妮根（Hunnigan）的指挥下，前往一个爆发僵尸的7000人规模小镇继续调查。

与此同时，生化恐怖防卫联盟（BSAA）探员克里斯到达东亚某国


Chris依然是前作中的行头


传统的BOW将再度登场


人气帅哥Leon也不可避免的大叔化了

制作：CAPOM
发行：CAPOM
类型：动作
发售日期：2012年11月20日
期待度：★★★★★

际化都市，随行的还有一位一脸负罪感，声称是自己“导致了一切发生”的女角色。此次人类面临的，将是前所未有的危机——安布雷拉及三联制药彻底倒台之后，另一个神秘组织在全球各地制造大规模生化袭击。

登场角色

RE6将会是系列历史上首个采用双男主角的作品，但以往的“男女搭配，干活不累”模式，依然可以在双人合作中得到体现，Co-op状态下的2P玩家可以选择女搭档，或者是一名佣兵跟随主角作战。此外，我们还看到了不少神秘新角色：一个女孩满脸愧疚地对着里昂说：“这一切都是我的错。”似乎暗示她与再度出现的生化恐怖袭击有着某种关系。她可能是阿什利，因为只有她才能近距离接触到自己的父亲，恐怖分子以其作为媒介将病毒传染给了总统，这是说得通的。但从这名角色的发型和相貌来判断，她是RE2大反派威廉·贝金之女雪莉的可能性要更大一点。因为根据《黑暗编年史》的说法，雪莉在RE2之后被政府部门绑架，一方面作为要挟里昂合作的筹码，另一方面则是用以研究威廉是否还在女儿身上暗藏了G病毒样本，这一推断，也得到了IGN网站的确定。

此外我们还看到了一个皮肤苍白，身材高瘦，擅长体术攻击的男性角色，他很有可能就是《生化危机5黄金版》中交代的另一个威斯克——阿历克斯·威斯克。看来在RE5大结局中被轰成渣渣的老威，终于后继有人了。

传统敌人回归

近两作中玩家面对的一直都是Las Plagas寄生虫操纵下的狂暴村民，随着预告片中里昂的那句对白——“浣熊市发生的一切又回来了！”你将再度看到僵尸围城的壮观景象。尽管这些走起路来晃悠悠，只知道撕咬人肉的家伙们，当然不可能对使用越肩视角，武器种类繁多，并且子弹几乎和RE5一样都是无限量供应的主角产生压力。不过和《浣熊市行动》一致的是，重新回归的僵尸将会发挥数量优势，从各个方向包夹主角，让你感受到前所未有的压力。

除了被感染的人类以外，昔日安布



神秘银发女子，究竟是长大成人的Ashley，还是Sherry

雷拉精心研究出来的活体生化兵器（BOW），将以更加凶悍的实力卷土重来。不仅有僵尸犬、舔舔、多眼怪、暴君的回归，还有更新换代的“追爷2.0”，以及从《战争机器3》里面穿越来的那些高达数十米的触手怪。

RE5最让人诟病的地方，在于流程后期居然出现了会耍AK47和RPG（火箭推进榴弹）的变异村民，游戏变成了“掩体控”射击的玩法，沦为了一锅大杂烩。RE6将会把持枪攻击玩家这一职责，交给敌对势力的雇佣兵。在“枪战戏”方面，RE6给予的自由度会更广：玩家会首次脱离以“站桩式射击”和“坦克式移动”为代表的操作方式，行进中的射击将成为可能。游戏还加入了以滑步状态贴住掩体的新动作，在倒地状态下也可以360度瞄准——将它们结合起来，在面对一些高大笨重的怪物的时候会非常有用，比如在冲刺过程中连接滑步动作，以低姿方式快速移动到敌人的身后，再对其薄弱位置实施致命一击。



本作将继续采用越肩视角



开着装甲车的Chris进入了疑似RE4村庄的场景

雷曼回来啦

雷曼——起源
Rayman：Origins

■内蒙古 葬月飘零



《雷曼——起源》（Rayman：Origins，以下简称RO）将会在3月登陆PC平台，这次雷曼和他的三个朋友将踏上全新的冒险之旅。游戏将提供给玩家近60多个关卡，当玩家完成某些特定的关卡后还会学习到全新的技能，比如在雨林关卡可以学到拳击，在关卡深海奇遇中玩家可以获得游泳技能等，利用这些技能可以在之前的一些关卡的特定地点开启一些新的通路或是抵达全新的地点，这使得游戏的重复可玩性度大增，让每个关卡都值得反复挑战。

此次RO回归了传统的手绘2D横版过关游戏风格，带来一种清新怀旧的感觉。游戏中，玩家可以选择雷曼一口气打通所有关卡，也可以和最多四位好友协同作战。但多人游戏并不意味着仅仅只有合作，同伴间的竞争也是游戏的乐趣之一，因为游戏每一关都有一定数量的金币，则相对地，玩家越多单个玩家所得到的金币就越少，那么，我们势必会为了利益而“陷害”队友，在游戏中玩家可以运用各种各样的有趣手段来达到这一目的。比如在悬崖处给队友一拳将他打下悬崖，然后将悬崖后面的金币通通收进自己的口袋内，或是当队友处于无敌状态带着泡泡满屏幕飞的时候将气泡打碎让他失去保护等。P

制作：Ubisoft Montpellier
发行：Ubisoft
类型：动作冒险
发售日期：2012年3月30日
期待度：★★★★

幕府时代的终结

全面战争将军2
——最后的武士

■江苏 老黑



在推出《将军2》的DLC《武士的崛起》之后，CA工作室迅速宣布了《最后的武士》。与前者的最大不同在于，本作是一款独立资料片，它将带领玩家们进入即将迎来全面变革的日本，在戊辰战争中选择自己的阵营（佐幕派、倒幕派），在欧美列强中选择自己的盟友，用自己的方式将日本从封建时代带入近代。

维新派与守旧派之间的战争，绝不是电影《最后的武士》中所描述的那种“加特林机枪vs武士刀”式毫无悬念的对抗，以火器为代表的现代战争科技并不是狂热武士道精神所能抗衡的，历史上的参战双方都在寻求西方的帮助。在本作中，不同派系的领导者可以从英、美和法三国购买陆战队雇佣兵，你所在的派系与列强们的关系，将决定科技研发和所获得援军的种类。在新旧势力交织的时代，随从系统中也将会增加西洋军官、维新者和幕府的鹰犬——新撰组。

全新的战争，其主宰者将会是全新的武器和能够熟练使用它们的士兵。陆战方面，将会有39个全新的陆军兵种等待着指挥官们的攻击号令，其中包括有能够扫荡一切旧势力的加特林机枪。在海战方面，蒸汽铁甲船与4.7英寸阿姆斯特朗速射炮的搭配，将会成为风帆战舰时代的终结者。P

制作：Creative Assembly
发行：SEGA
类型：策略
发售日期：2012年3月
期待度：★★★☆



两难与折衷

论《楼兰》系列创作困境与发展空间

■北京 呼吸机

或许对于广大游戏玩家而言，5R工作室的名字还有些陌生，但是对于国产单机游戏的爱好者来说，他们确实是近几年逐渐引人注目的新星。5R工作室成立于2008年，正处行业中一个低谷期。两年前，工作室的作品《楼兰——轮回之轨迹》发布，虽然褒贬不一，但是能在行业中的寒冬知难而上，也确实值得敬佩。

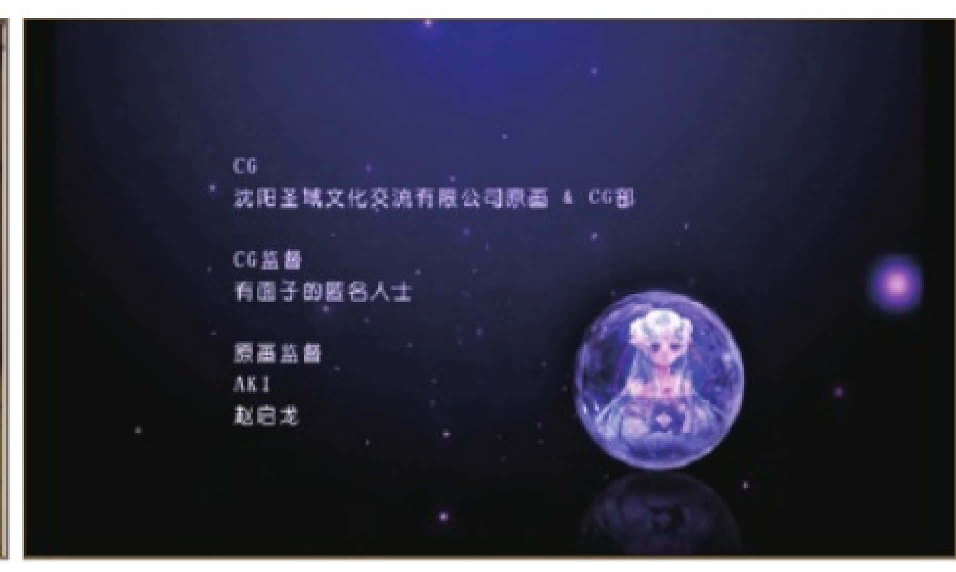
而今年年初，第二作《楼兰——轮回之轨迹·缘》（以下简称《缘》）悄然降临单机市场。这部作品可以视为上一部的“威力加强版”，在上一作基础之上丰富了剧情，改善了CG，并增加了自制MOD等功能。但和上一作一样，因为游戏题材和内容的局限性，导致作品只能相对小众。

近年来，国产单机游戏的复兴趋势不但表现在游戏的数量上，也表现在形式上。不但在主流RPG方面《古剑奇谭》续作将采用半即时，即将出场的《凡人修仙传》《雨血前传——蜃楼》《风卷残云》也做出了动作游戏方面的尝试。这两年还有《红楼梦》《楼兰》这样具有实验性的AVG作品，由于是实验，那我们就应该得到一些结论。《楼兰》系列能给我们带来哪些启示呢？

两难：当代国产单机的困境

公元2010年的一天，一位酷爱逃课、比大熊猫还稀有的金发大学生末那，溺水时穿越到了两千年以前的楼兰古国，开始了一段唯美而悲壮的冒险之旅……停，我已经听到很多不屑的声音，在指责这样的剧情多么狗血，多么恶俗，多么单调。确实，5R工作室成立的2008年正是穿越系文学风行大江南北的日子，在2010年第一季度《楼兰》发行的时候，也算赶上了穿越的末班车。虽然《缘》中包括了原作的剧情，在2012年玩起来感觉游戏好像是从几年之前穿越过来的，但是这样的情节通


穿越的狂热已经逝去，所以游戏仿佛是从过去穿越过来的一样



外包CG、音乐和动画是二三线游戏的另类选择



即使是AVG，这种前世今生的价值观也很难不受主流RPG的影响

俗易懂，也没什么不好。

一个小小的穿越背后却显出了5R工作室的一些无奈。事实上，将末那设定为一个楼兰的路人甲，然后遇到了这些令人匪夷所思的经历也未尝不可，反而让作品更加严肃。两千年前的异乡有一个金发小子也更正常，就像月河村有一个白发的于小雪一样。相反，如果我们身边有一个长着金发，叫着末那这样怪名字的人，反而感到不对劲。而且牵强的穿越方式也让人摸不着头脑。与此相同的问题有很多，比如在作为文字冒险游戏的剧情和作为美少女游戏的养成性之间的取舍。游戏试图刻画出横跨千年的爱恨情仇和宏大的剧情主线，但是游戏剧本由于前因后果已经一锤定音，所以在与几位女性角色的互动方面略显粗糙，而且剧情后期基本上没有过多的分支。为此，5R工作室不得不加入了“建木篇”与“楼兰篇”来完善其他几位女主角以便不让她们沦为路人，但最后强加进来的剧情变得不关痛痒，为了轮回而轮回，也受到了很多玩家的抱怨。确实，将历史沧桑和儿女情长扯到一起也有些离奇了。

从中可见，两难是5R工作室面临的问题，也是众多国产单机游戏目前的制作困境。顾名思义，5R工作室由5个核心成员组成，属于小作坊的制作模式。与之前发售的《雨血》相同的是，5R工作室也是由80后们构成。从Soulframe的个人英雄主义和处事方式到5R工作室明星化的团队与JK、Moref等人具有个性的形象和博客，都不难看出他们比较敢于创新，强调个人风格。但个人理想与商业市场之间的冲突，是这群年轻人们面临的第一道难题。

80后们脑海中幻想的古代场景多少带上了现代色彩，他们一方面追逐流行和时尚，希望自己的作品能够更有型，但另一方面还必须融合时间背景和大环境。这一点，该系列曾经不止一次被批评为不伦不类。如果说烟枪、灯笼、椅子等物品也“穿越”到楼兰尚且是细节的问题，人设则是最吃力不讨好的项目。往传统画，玩家会觉得老土粗陋；往流行画，玩家又吐槽说设定毫无中国味。

对白和剧情同时也类似，一方面AVG的制作风格被尽可能向日系作品靠拢，但另一方面又必须追寻古风，最终对白的细节很多都处理得有些苍白了。比如日式AVG的女性角色一般在15～18岁，但生为高中生还让人好理解，而楼兰的两位公主，建木的祭司都是这个年龄段的女性，就给人带来一种不真实的感觉。

事实上，笔者认为这种两难的背后是市场的问题。至少在日本，虽然萝卜白菜各有所爱，但任何一个AVG爱好者都能轻轻松松列出来一个自己热爱作品的名单，可以像我们选择网络小说一样选择符合自己口味的作品。而许多游戏厂商都可以往边缘发展，以追求另类从而在小众中获得利润。但在国内，我们的作品却屈指可数。于是《楼兰》系列必须兼顾到AVG游戏中可能出现的所有元素，但玩家依然可能因为“我不喜欢这种画风”或者“这个男主角真窝囊”为借口直接将游戏枪毙。以至于5R工作室恐怕都说不好这款游戏对应的玩家群。在市场尚未成熟的情况下，摸着石头过河虽然是一种思路，但是拼接现有的元素如何玩好混搭成一杯美味的鸡尾酒而不最终画虎类犬，还有待挖掘。

补全：《缘》制作思路的利弊

《缘》是前作的一款补全作品，自然无法逃避“炒冷饭”“圈钱”“没诚意”这样的职责。

事实上，前作留下了太多遗憾。从作品剧情虎头蛇尾，到频繁出现的错别字，都让人感到惋惜。但对每一个视创作为自己的志愿的制作人而言，作品的质量远远比数量重要。这么想，补全也不一定是一件坏事，可以让经典更深刻地被玩家记住。

在前作中，为了剧情，灵歌被提到第一女主角的位置，所以其他角色只得众星捧月，虽然是可攻略对象，但是未免蜻蜓点水，她们的出场有些形式主义的味道。但《缘》中甚至弱化了这个概念，想进入剧情后几幕，必须先反复通关第一幕打通多个结局才可以（在《楼兰》中可以直接跳到后几幕），这样虽然加长了游戏时间，却也提升了玩家的挫败感，甚至好多玩家因此错过后面的点睛之笔。况且在玩家群中，灵歌的认同度并不理想，许多人对那些扭捏造作的卖萌表现得异常冷淡。

事实上，本身依靠卿卿我我演绎楼兰毁灭或其他历史事件本身就有其局限性，加上穿越的剧情和多结局的限制，使得作品看似天马行空，实则发挥空间有限，甚至比许多以校园为舞台的日式AVG更狭窄。无奈之下，全原创的剧本只能用国产RPG的传统前世今生套路解读残酷的命运，这样的剧情虽然有可圈可点之处，但即带着小众和核心向的色彩，又有一股俗味儿。和那些RPG一样，第一幕漫长的铺垫让游戏变得慢



游戏细节优化不足的地方还很多，比如说对话框的文字和右侧的头像实在有失美观



游戏的很多细节得到了优化，但前期剧情并没有发生改变（该图为《轮回之轨迹》的截图）



游戏的很多细节得到了优化，但前期剧情并没有发生改变（该图为《缘》的截图）

热，不少爱好者沉迷其中，但随便玩玩的玩家会在后期多次穿越和轮回中感到不知所云，看着一幕幕感情戏却紧张不起来。

而《缘》也是丰富了后期情节，反而更能吸引核心玩家，也更能疏远普通玩家。游戏后期分支剧情都少得要命，使得系列不得不从“玩游戏”变成了“看剧情”，是优是劣，恐怕还要视玩家口味而定。事实上，因为发行之前的宣传力度有限，《缘》基本上也是为骨灰级粉丝而生，这样虽然难以大发横财，但至少能将系列维持下去。

除此之外，《缘》还选择了双主线的结构，虽然未能继承前作的存档，但在后面增加了新的分支，并增加了人气角色赤那相应的剧情，甚至加入了很多可供玩家脑补的暧昧环节。这样的设定依然是对核心玩家友好之举，而且只有通过多周目才能完整地体会到剧情，也更适合那些热衷于一次次“轮回”的玩家们。

《缘》的另一个卖点是自制MOD功能，玩家可以通过自制MOD来丰富游戏玩法。这无疑是一项足够有趣的创新。但是游戏程序和说明书中并没有足够的对该功能的指导，导致目前出现的MOD还为数不多。在笔者制作MOD的尝试中，也并没有以前制作《曹操传》MOD那种激情了。看起来，这种似乎很华丽的功能最终还是中看不中用，不太适于这样的AVG游戏。

游戏的优化也有待改进，而且依然没有配音，未免让玩家有些失望。在许多细节上，《缘》都并没有完美改善前作的遗憾，反而为作品增添了新的漏洞。初代《楼兰》后期赶工明显，因为国内的上市黄金时期只有暑期和春节，所以赶工似乎是国产单机中一个传染病。而《缘》似乎是要赶在当下单机复苏兆头和重量级大作未纷纷出马的2012年年初上市，所以赶工似乎更加严重。越是小众的作品，口碑的作用往往越重要，5R如何做到让玩家满意，最终在当今大作的夹缝中得到发展，确实值得思考。

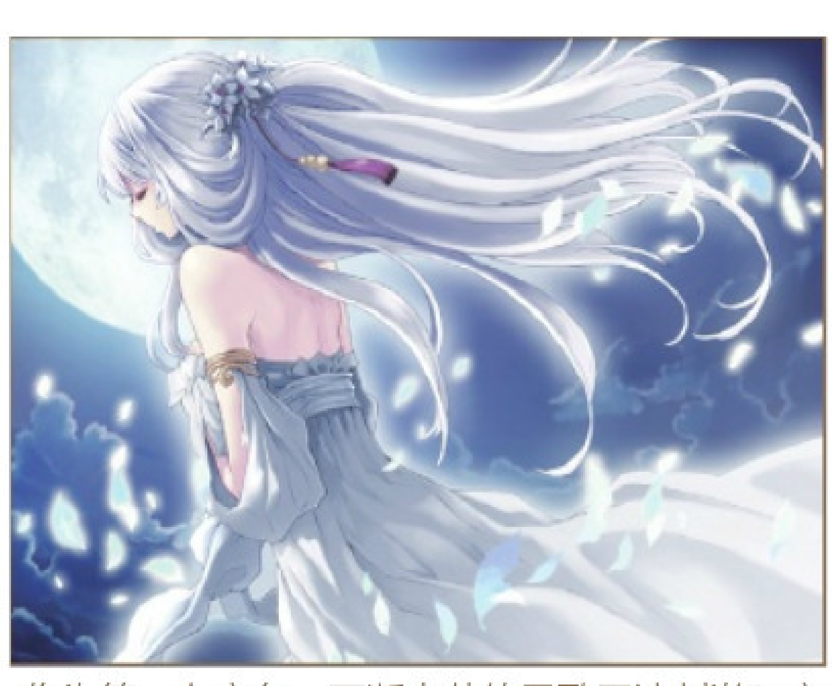
AVG：另类的生存之路

国内AVG随着PC平台日式AVG的流行，自然也有了原创作品。早年的《明星志愿》在AVG的基础上融合了模拟经营和养成，在商业上也获得了成功。较近的作品草率地清点一下，便还有《夏之扉》《刻痕》《鸑鷟》《幻爵》等系列。这些作品水平不一，有的是商业作品，有的是同人游戏，而且流程和剧情内容都相差甚远，但多半是近几年来兴起的，而且流传于互联网。在5R工作室成立的2008年，尽管日本本土AVG在连续降温，但同期许多国内制作组却纷纷成立，这种在多数人眼中看来也许无法理解的游戏形式却在国内渐渐升温。

5R工作室更走上联合寰宇之星，从代理逐渐转为自主研发的道路。最早是娱乐通和火流星的尝试，使得代理公司渐渐试着自主研发游戏产品，从而节省中间的时间磨损。而相对制作门槛较低的AVG也正是他们尝试的第一步。在玩家购买力提高，国产单机游戏销量渐渐增长的今天，《缘》的推出也并没有什么出乎意料之处。当然，一线大作况且顶着四面楚歌的言论危机，对于这些小作品而言，评论界很多情况下更热衷于棒杀。不仅如此，他们惨遭破解的可能性也能大。这几年的二线作品，从《天下无缺》到《雨血》系列，高手的破解和伸手党的围攻都实在不留情面。

所以，笔者认为当今AVG发展的核心是提高作品细节的质量。由于游戏元素相对单一，而爱好者也比较小众，短期内如何稳健发展，拥有稳定而不断扩张的玩家群，是这类游戏的发展战略。尽量避免因为破解而导致玩家流失，试想AVG是很容易积累粉丝的游戏类型，而粉丝怎么会用其他不正规渠道获得心爱的作品呢？从长期来看，随着社会经济结构和文化氛围的变化，人们的娱乐方式与价值观也会逐渐发生改变。不但御宅族和电子小说的粉丝数量会猛增，而且这些爱好者们也会将更多注意力转向国产单机游戏。由此来看，我认为AVG的发展前景还是相对良好，但不太可能一家独大，依然会各种作品云集，市场竞争加大。

对5R工作室而言，这绝不是一件坏事。两部《楼兰》中，我们看到了很多问题，有特殊游戏类型本土化的困难，有理想与现实的冲突，也有玩家群和自我定位的问题。5R工作室需要时间的历练，才能使一个黑马工作室渐渐走向成熟。而作为一个玩家，我们最需要的，也许是安心而宽容地等待答案的到来吧。P



作为第一女主角，不断卖萌的灵歌无法刺激玩家们疲软的中枢神经，说明5R工作室在把握玩家心理上还需要下苦功夫



有些矛盾的冒险剧情和恋爱养成元素再这些游戏中必须同时表现，这也是前几年充满多结局的RPG面临的难题



The Elder Scrolls V

SKYRIM

上古卷轴V——天际

□天津 半神巫妖
陕西 Sascha Vykos

极品	总评 9.5	
制作	Volition Inc	
发行	THQ	
类型	动作角色	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		9.6
上手精通 Difficulty		9.0
画面 Graphics		9.5
音效 Sound		10.0
创意 Creativity		9.2
剧情 Story		8.8

从1994年的《上古卷轴——竞技场》开始至今，Bethesda的《上古卷轴》系列已经走过了18年的风雨历程。2002年的《上古卷轴Ⅲ——晨风》一举奠定其欧美RPG大作地位，而2006年的《上古卷轴Ⅳ——湮灭》则让该系列彻底成为了玩家心中欧美RPG宝库中一颗无比璀璨的明珠。

这款架空在一颗叫做Nirn（意为竞技场）的星球上的典型欧美角色扮演游戏从一代起就始终坚持着自己的游戏理念，那就是：给予玩家高度的自由，通过完全开放的沙盘世界来增强角色扮演的代入感，开放编辑器以便玩家制作出成千上万的模组来延长游戏生命。

在距离上一代5年之后的2011年11月11日，Bethesda终于发售了万众瞩目的《上古卷轴Ⅴ——天际》，制作商融合了十多年的制作经验，汲取了前几代的一些教训，将制作人员的人数增加了数倍，终于用3年多的时间打磨出了这款近乎完美的作品。

《天际》一经问世便引起了轰动——无论是销量、获奖还是Steam在线人数都打破了多项纪录。而随着越来越多玩家领略过《天际》的瑰丽之后，其影响力也逐渐超出了RPG的范畴，开始走向整个游戏领域，《天际》中的某些台词甚至出现在诸如动漫展等其他领域中，就是一种实力的证明。在Gamespot刚刚结束的年度各项最佳评选中，《天际》也众望所归夺得了2011年最佳年度游戏大奖。

流行语：“老头滚动条”和“膝盖中箭”

关于“老头滚动条”由来，是源于《上古卷轴》的英文名叫做The Elder Scroll。相传当年国内某汉化组在汉化《上古卷轴Ⅲ》时可能是在使用汉化软件进行机翻时出现了错误，由于“Elder”有年长的、老年人的意思，而Scroll作为名词不仅有纸卷、卷轴的意思，还有滚动条的意思，于是该翻译便将Elder译成了“老头”，Scroll译成了“滚动条”，结果《上古卷轴》这

个名字就硬生生变成了“老头滚动条”，而这个让人啼笑皆非的译名由于颇具喜剧色彩，便在玩家中广泛流传开来。如今《上古卷轴》系列的这个诨名“老头滚动条”已经在玩家中深入人心，并且还衍生出了一个专用的简称——“老滚”，于是《上古卷轴V》通常也被称为“老滚5”。

“膝盖中箭”这句2011年红火起来的网络流行语源自《上古卷轴V——天际》，玩家在游戏中不论与哪座城池的卫兵对话，都会出现这句“I used to be an adventurer like you，then I took an arrow in the knee (我以前和你一样也是个冒险家，直到我的膝盖中了一箭）”。由于这句话出现的频率太高了，于是在国外视频网站YouTube上有网友开始利用这个句式回复他人，其幽默感迅速感染了更多网民，并从国外漫延到国内，从游戏玩家圈子扩散到更多领域，通过论坛、微博等网络平台迅速流行起来。其基本句式大体上是“以前如何如何，直到我（或他）膝盖中了一箭”，多数情况是表示一个语境的转折，表示如今与从前的不同，而造句者大多都是出于搞笑的目的。

The Elder Scrolls V SKYRIM

回顾：“老头滚动”系列

1.竞技场

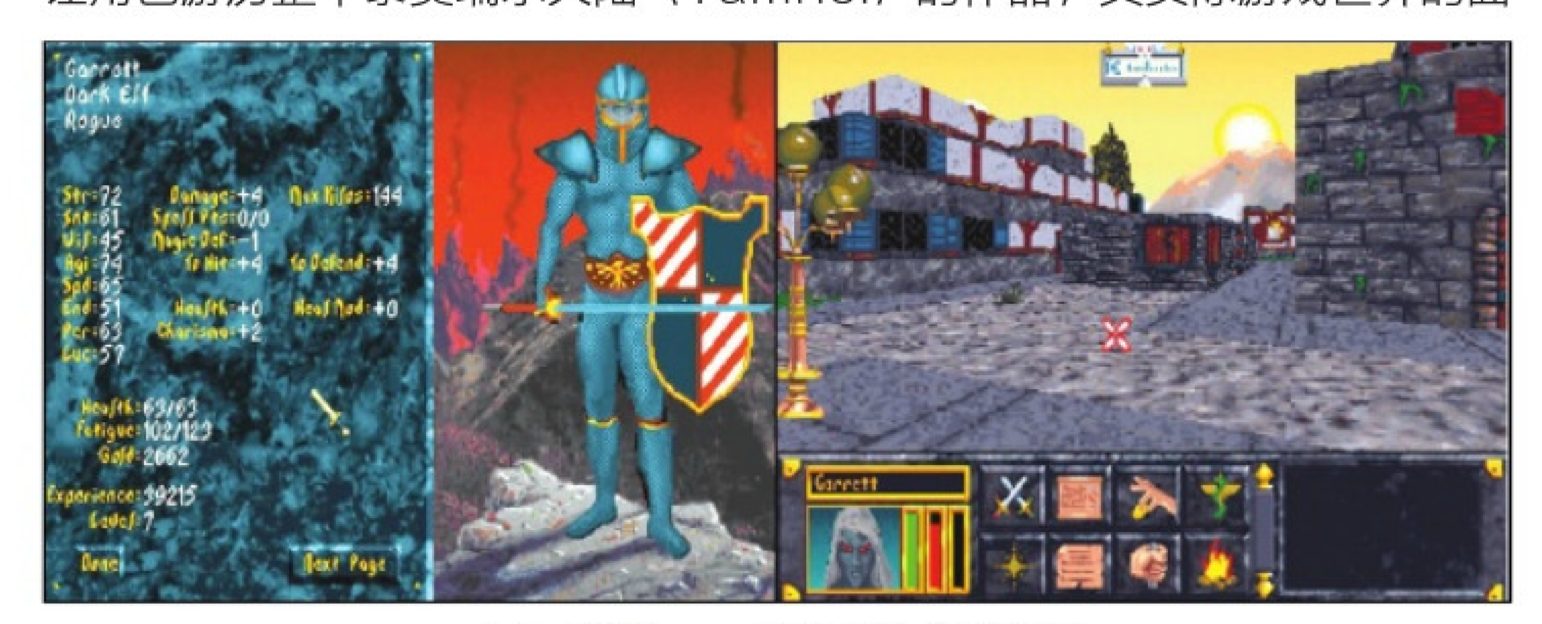
“上古卷轴”系列的第一部作品《竞技场》（The Elder Scrolls：Arena）于1994年发售。这是“上古卷轴”系列的开山之作，对Bethesda来说是他们的第12款游戏。《竞技场》定义了沙盘式角色扮演游戏类型，并通过一系列续作将这个类型发扬光大。《竞技场》最初的设计思路是一款角斗士格斗游戏，玩家带领自己的角斗士队伍游历整个泰莫瑞尔大陆，击败各色对手，最终在帝都大竞技场内赢得冠军。但是在游戏开发过程中，制作者们加入了繁多的支线任务，强化了角色扮演的要素，最终这些部分超越了原本的竞技部分，《竞技场》也就变成了一款角色扮演游戏。因为早期宣传材料上这款游戏都被冠名为“竞技场”之故，最后它还是以《上古卷轴——竞技场》之名发售，而这个名字也成为了泰莫瑞尔大陆的昵称。



《上古卷轴——竞技场》游戏封面

因为错过了1993年圣诞节的发售期，《竞技场》被迫延期到1994年淡季发售。而且游戏初版不仅存在非常多的Bug，而且主线流程难度极大，一般玩家几乎不可能完成。Bethesda随后发布的补丁修正了大多数程序方面的问题。《竞技场》销量虽然不高，但最终培养出了一群狂热的爱好者，给续作留下了非常好的受众群。在2004年“上古卷轴”系列10周年纪念日时，Bethesda放出了竞技场的免费下载。但此下载只是最初的3.5寸软磁盘版本，并不是1994年末发售的豪华光盘版。

作为本系列的开山之作，《竞技场》有很多独有的特色，其中许多都为本系列之后的续作定下了基调。它是“上古卷轴”系列中唯一一代可以让角色游历整个泰莫瑞尔大陆（Tamriel）的作品，其实际游戏世界的面积比后续几代都要大——达600万平方公里。其中大部分都由随机环境生成器所产生，这极大地减轻了开发人员的工作强度，让他们可以将精力集中在17个主要地牢的设计上。同样因为其辽阔的游戏世界，快速旅行在游戏中扮演了一个关键角色。如果使用步行，旅行至临近小镇将会花去玩家数十小时的真实时间。而旅行至邻近省份耗时将会长达数天。游戏在当时就采用了第一人称视角，玩家按住鼠标右键在屏幕上滑动人物就会做出攻击动作。在魔法选单中选择法术，而后选择目标就可以释放出法术。而且竞技场也是第一批引入日夜流逝系统的游戏，NPC和怪物们也会随着时间流逝改变行为——到晚上人们就都回家睡觉去了，街上会变得空空荡荡。


《上古卷轴——竞技场》游戏场景

游戏的故事发生在帝国宫廷战斗法师Jagar Tharn将皇帝禁锢在异界，自己伪装登上皇位开始。Jagar的学徒发现了他的阴谋，试图揭发的时候被其杀死。为了保险起见，Jagar召唤了大量恶魔，并将帝国禁军首领Talin投入黑牢。但大法师没想到的是，他的学徒并没有被彻底消灭，依然以灵体状态为Talin提供帮助。玩家就扮演Talin，在大陆各处寻找蕴藏着大法师生命能量的混沌之杖碎片，目的就是要将这根法杖重组，以此为武器击败Jagar。在最终于皇宫深处击败大法师后，Talin释放了皇帝和Warhaft将军。作为回报，皇帝授予Talin永恒捍卫者（Eternal Champion）之称。

2.匕首雨

“上古卷轴”系列的第二部作品《匕首雨》（The Elder Scrolls Ⅱ：Daggerfall ）可以说是本系列最著名、最具开创性的一部作品。关于这部作品，最为玩家津津乐道的就是自由度。玩家能够以自己愿意的任何方式进行游戏，不管他



《上古卷轴Ⅱ——匕首雨》游戏封面

们决定做的是一名荣誉的骑士还是一个阴险的刺客。同样自由的是，玩家还可以在他们想要的任何时候进行主线，或者干脆无视主线剧情，尽情的探索世界。

本作将世界限制在了泰莫瑞尔大陆的一部分地区，准确地说是高岩省大部和Hammerfell北部，在这片土地上有着各种各样的遭遇等待着玩家去探索。游戏中的世界地图有161 600平方公里之巨，其上分布着超过15 000个城镇聚落。值得一提的是，地图的绝大部分依然是随机生成的，程序员因此能够将有限的精力集中在一些关键点的设计上。相比这么巨大的世界，第三部《晨风》的世界规模大约只相当于《匕首雨》的0.01%——虽然在世界设定的地图上并不是这个比例。这片地区上生活着750 000以上的NPC，相比之下《晨风》中只有千余名NPC，但这种巨大的规模结合优先的随机元素也让一部分玩家抱怨游戏世界过于单调。

在自由度的基础上，本代还加入了自制魔法系统。玩家可以在各处魔法行会中搭配不同的魔法效果，创作自己独特的法术，同样在这一代开始的还有物品附魔系统。在系统得到丰富的同时，玩家和世界的互动也得到了进一步强化。在游戏中玩家可以购置马匹、船只，通过特定的任务变成吸血鬼或狼人，而通过鼠标来控制的攻击方式也得到了进一步完善。在任务方面，工会、教派等组织任务线也在这一代完善成型。玩家可以通过完成这些任务获得声望，而这些声望也将影响到NPC对待玩家人物的态度。

本作的故事开始于玩家应皇帝要求前去高岩省行省。皇帝要求两件事：其一是玩家必须解放Lysandus的灵魂；其二是玩家必须追回一份皇帝早先寄给当地Blade间谍的信件。信上指出Lysandus之母Nulfaga知道重构最初的Numidium魔像最关键的部件所在。但这封信件因为一系列意外而落入了一名叫Gortworg的兽人手中。后者并不知道信中提到的Mantella为何物，因此他去征询死灵师的领导者——蠕虫之王的意见。此时在首次摧毁魔像之后一直陷于沉睡的Underking也苏醒了过来。不论玩家最后决定将Mantella交予何人，他首先都必须让Lysandus的灵魂安息。

《上古卷轴Ⅱ——匕首雨》游戏场景

依据玩家最后将零件交给的人不同，游戏也有多种结局。第一种：玩家在自己持有魔像控制权杖时激活了Mantella，则会被失控的魔像杀死，最后魔像本身也被帝国摧毁；第二种：如果玩家将Mantella交给Underking，他会吸收其力量，一劳永逸地停止魔像活动；第三种：如果兽人Gortworg笑到了最后，那他会利用魔像摧毁海湾诸君主的统治，虽然魔像最后还是会被Underking以牺牲自己为代价摧毁，但是Gortworg最后还是能成功创建Orsinium——兽人王国；第四种：如果Blade获取了最后的胜利，他们会重建魔像，击败兽人和海湾诸君主，将全大陆统一在帝国领导下；第五种：如果海湾诸君主中任何一人获胜，在Underking摧毁魔像之前他们都会用其确保自己在这一地区的优势；第六种：如果蠕虫君主获胜，他会利用魔像的力量封神。

3.晨风

“上古卷轴”系列的第三部作品《晨风》（The Elder Scrolls Ⅲ：Morrowind）在2002年登陆PC和Xbox平台。对于很多国内玩家来说这也是他们接触的第一部“上古卷轴”。本作依然继承了前几代的一些特点：高度丰富的世界环境，大量可以互动的NPC，作为帝国囚犯开始游戏的主角……



《上古卷轴Ⅲ——晨风》游戏封面

游戏从主角被流放到晨风省的Vvardenfell岛屿上开始，为了获得自由及平息战火，玩家加入了帝国的一个间谍组织Blades，通过完成各种探索任务调查了解到上古英雄Nerevar杀死了恶魔Dagoth Ur，可是并没有将他彻底消灭，而此时Dagoth Ur已经复苏并准备再次蹂躏这片土地，主角作为Nerevar的后裔必须面对并挑战这


《上古卷轴Ⅲ——晨风》游戏场景

种邪恶。之后主角经过不懈的努力，完成了传说中的7个考验，让四大部落和三大家族摒弃成见联合起来，并且取得了杀死Dagoth Ur的专用武器哀恸之刃和碎裂之锤。最终主角彻底消灭了恶魔，达成了命运的预言，成为了晨风世界的守护者。

●**审判庭：**《审判庭》（Tribunal）是《晨风》的第一个资料片，故事发生的地点在晨风省的首府Mournhold，“审判庭”所指的是黑暗精灵信奉的3位现世神。《审判庭》相比《晨风》来说最大的改变就是一个经过改进的日志系统，取代原作反复冗长而且没有条理的日志的是一套以任务为基础的分类日志。但除此之外，本作收到的玩家反响并不是很好，主要是因为相比于基础游戏，《审判庭》的故事不论是在开放性还是多样性上都显得很不足。

●**血月：**《血月》（Bloodmoon）是《晨风》的第二个资料片，两个资料片也同样包含在稍后发售的晨风年度版中。不同于《审判庭》只是在原作地图之外添加了一座孤立的小城市，《血月》在原版地图上增加了一座巨大的岛屿——寒冷的Solstheim岛。这座岛屿坐落在晨风和天际两省交界的海域，居民多为北地人。在本作中帝国东方公司也作为一个新的行会出现，除此之外本作最大的卖点就是玩家可以变成狼人。

4.湮灭

2006年面世的“上古卷轴”第四代作品《湮灭》（The Elder Scrolls Ⅳ：Oblivion）将一个拥有不可思议细节度的奇幻世界展现在了当时所有电脑玩家面前。本作故事主要发生在赛瑞迪尔行省和帝国首都，虽然整个世界只有16平方公里，相比前几代来说规模上有了很大程度的减少，但场景的细致程度却有了质的提升。除了保留前几代游戏在自由度和开放性上的特色外，本代还有两个最引人瞩目的变化——其一就是全新的图像引擎，《湮灭》的图像效果在当时令所有人为之惊叹。但细致的世界环境只是游戏中的一个部分，同样令人振奋的另一个创举就是著名的Radiant AI系统。这套系统允许NPC以他们周围的环境为准，规划自己每天的行动，对外界刺激做出各种不同的反应，寻求各种途径实现自己的目标。



《上古卷轴Ⅳ——湮灭》游戏封面

《湮灭》的主角同样是从一名囚犯开始，主角追随从监牢秘道逃跑的国王，然而在路上国王还是被不明身份的刺客杀死了。由于没有了国王，神殿中的Dragonfires之火熄灭了，泰莫瑞尔大陆与湮灭虚空之间的魔法屏障消失了，湮灭之门被开启，湮灭虚空内的魔鬼开始入侵并屠杀人民。主角受命寻找帝国王位的继承者——国王的私生子Martin，同时关闭在各地开启的湮灭之门。在救出王子之后通过调查了解到谋害国王的杀手是Mythic Dawn的成员，这个教派崇拜湮灭虚空内的破坏之王Mehrunes Dagon。教徒首领Mankar抢走了拥有神力的帝王护符，并试图杀死王子。而王子在主角的帮助下集齐了开启通向天堂大门的4种材料，令主角可以前往Savage Garden杀死Mankar夺回帝王护符。之后主角保护王子前往神殿，力战破坏之王后王子使用帝王护符重新点燃了Dragonfires之火，并化身成为一条巨龙，将破坏之王打回到湮灭虚空中。


《上古卷轴Ⅳ——湮灭》游戏场景

●**战栗孤岛：**在湮灭国度中，有一座属于疯狂君主Sheogorath的岛屿。这里也是《湮灭》的第一个资料片《战栗孤岛》（The Shivering Isles）发生的地方。这座岛屿被分为两部分，明快而疯狂的Mania和灰败阴郁的Dementia。在岛屿东部沿海坐落着本岛首府New Sheoth，这座城市分为三部分，Mania风格的一部分，Dementia的一部分以及二者结合的宫殿区。每当一个新纪元开始，这座岛屿就会发生一件名为灰暗长征的事件，而本次灰暗长征却因为主角的到来而改变了。在游戏结尾，虽然主角并没有成为新的Daedric领主，但却成为了新的疯狂君主，将秩序君主从他的混沌形体中解放了出来。

●**九骑士：**Bethesda在2006年发售了《湮灭》的第二个资料片《九骑士》（Knights Of The Nine），这部资料片的故事主要围绕着同名的组织展开。这个组织致力于收集“圣战神器”，并最终用这些上古遗物击败术士君王Umaril——一个渴望向九圣灵复仇的赛瑞迪尔高

精灵术士。尽管如此，这个资料片并没有在游戏的基本架构上做什么改变，只是增加了如上所说的一个支线，外带新的地图和物品等。

5.天际

2011年发售的《天际》（The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim）将这个著名系列的游戏性带向了新的高度。相比前几代，《天际》真正在系统上做了改变，留给玩家的是一个“由行为塑造人物”而非“分配数值创造人物”的系统。与系统简化相伴的就是一些可以说是标志性的老传统——比如说自创魔法，也被抛弃了。有了四代发售时的惊艳体验，天际在画面上显得并不那么出众，但是它依旧足够展现出一个栩栩如生的奇幻世界。



《上古卷轴Ⅴ——天际》PS3典藏版

6.其他系列

●**战斗尖塔：**《战斗尖塔》是发行于1997年的“上古卷轴——传奇”系列的唯一作品。本作原本是作为《匕首雨》的资料片，但随后演变成了一款独立游戏。游戏内容只有一个大型的多层地下城，玩家扮演的人物被派往其中调查一些反常现象。

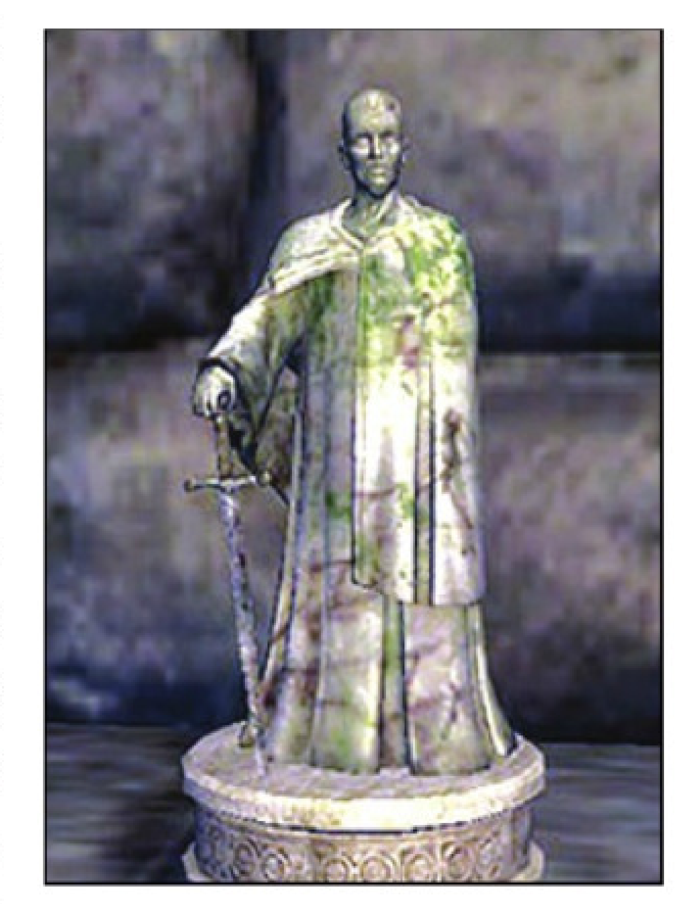
●**红卫：**发行于1998年的《红卫》是“上古卷轴——冒险”系列的唯一作品，本作相较“上古卷轴”的主系列，淡化了角色扮演成分，增加了很多动作成分。原计划是将其扩展为为“上古卷轴”的动作系列，玩家在游戏中扮演一位名叫赛鲁斯的红卫佣兵，重返家乡寻找失踪的妹妹。



设定：世界与神明

1.创世纪

最初创造物质界这个想法是由创世之神Lorkhan提出的，他说服或者说是欺骗了其他的et'Ada（初始神明）而创造了凡人的世界。在这些et'Ada中，Magnus成为了总设计师，构筑了世界的基础。有些et'Ada为这个尘世贡献出了自己的一部分，它们随后变成了Mundus八星（不包括尼恩），也被称为“八圣灵”或Aedra。还有一些神明将自己整个献给了最后的星球尼恩，成为了它的一部分。然而在Lorkhan欺骗之下创造的尘世非常不稳定，耗费了众神过多的能量，不久Magnus就对他的作品感到厌倦，当他离去时在湮灭虚空上留下了一个孔洞，这个孔就成为了尼恩的太阳，同时也是尘世主要的魔法来源。Magnus的离去导致很多et'Ada也跟随着离去，他们离开时留下的孔洞就成了天幕上的群星。而那些选择留下或没能及时离开的et'Ada则变成了Ehlnofey——尼恩上的自然法则，或者凋亡逝去。愤怒的众神为了惩罚Lorkhan的欺骗，聚集在Direnni塔中商定了对他的惩罚。随后众神将Lorkhan肢解并挖出了他心，Lorkhan的心脏落入尘世，形成了一座巨大的火山。这个事件的副作用之一就是瓦丹菲尔的形成，而Lorkhan身体的残骸则形成了尼恩的双月。


Talos

2.神明介绍

泰莫瑞尔大陆的神明根据地区和种族的不同而有所不同，即便是同一位神明，在不同的信仰中可能也有不同的名字。最初的神明被称作et'Ada，这些原初神明又被分为Aedra和Daedra，前者也是参与了创世的神明。而在这二者之外et'Ada的后裔也被称为Ada，最后一类就是机缘巧合之下获得足够力量成神的凡人，比如审判庭和Talos（塔洛斯）。就信仰来说，最普遍的是对于九圣灵和恶魔大君的信仰。第九圣灵Tiber Septim生前是征服泰莫瑞尔的第三帝国皇帝，会使用“龙吼”，死后被尊为第九圣灵Talos，只有精灵仍然坚持信仰八圣灵，下面介绍一下八圣灵：

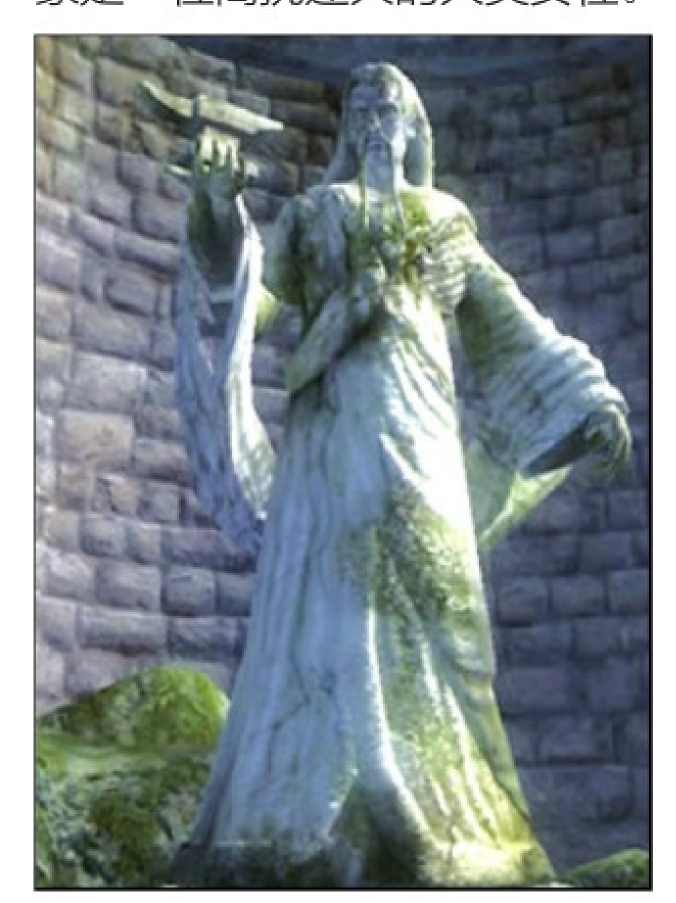
Akatosh：高精灵称之为Auri-El。Akatosh乃是九圣灵信仰的主神，他还是仅有的两个在泰莫瑞尔大陆所有文化中都有对应的神明（另一位是Lorkhan）。他的化身形象是一头巨龙，因此也常被称为时间龙神。他也被认为是头一个将自己的存在融入尘世的神灵。他也是赛瑞迪尔的核心信仰，代表了坚忍、牢不可破以及服务和服从中蕴含的合理性。Akatosh也被称为龙父，黑翼的埃杜因被称为“Akatosh的头生子嗣”。他同时也是


Akatosh

Akatosh圣堂的保护人，这个组织致力于荣耀时间巨龙。值得注意的是虽然在Chimer神话中Akatosh并不存在，但他所代表的一些重要特质都被黑暗精灵重构成了Almalexia——虽然是以女性的形象。Akatosh也参与了人类帝国初创之日的契约，他的血脉与Alessia及其后裔共存。这一契约的标志就是帝王护符，这一神器允许赛瑞迪尔的帝王在白金塔内维持湮灭虚空和尘世之间的壁障。在湮灭危机之时，王子Martin召唤出了Akatosh的精魂，将自己转化成了龙神的化身——一只火焰巨龙。化身击败了Mehrunes Dagon，重构了壁障，最后变成了位于独一神庙废墟内的一座雕像。


Dibella

Dibella： 仅仅在赛瑞迪尔一省Dibella的教派就有十数个，有些致力于女性，有些着眼于艺术，还有些专注于爱欲。她对热爱享乐主义生活方式的人群有着莫大的吸引力。Dibella通常的形象是一位高挑迷人的人类女性。


Zenithar

Zenithar： Zenithar在帝国境内受到商人和中层贵族们的信奉，他代表的是工作和商业，同时也象征着财富、利润和交通联系。他的牧师向人们宣扬通过辛勤劳作和诚实获利来实现平和富裕，反对通过流血方式实现目标。因为劳作常常要在土地上，所以Zenithar也被认为和Kynareth有着密切联系。他也是诸圣灵中和凡间联系最紧密的，他最常见的标识是一个标志着劳动和收获的铁砧。

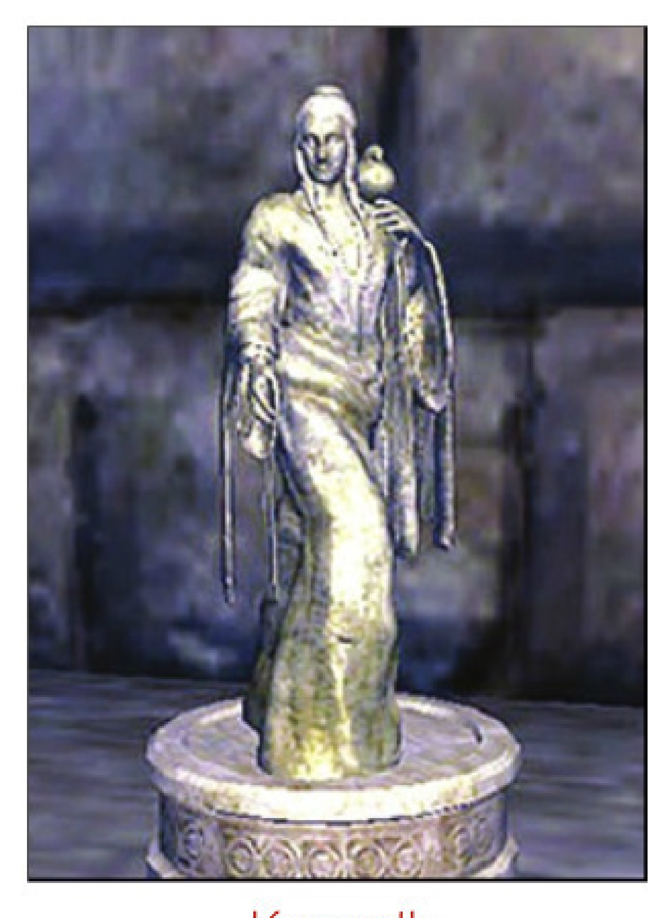

Mara

Mara： Mara是爱神，也是大地上所有美好之物的保护者，她同时也是凡人激情和理解力的来源。Mara来源于神话时代的丰产女神。在天际省，Mara被称为Kyne的侍女。而在帝国，她被作为母神敬拜。她在有些信仰里是Akatosh的妻子，而在另一些里则是Lorkhan的妻子。


Stendarr

Stendarr： Stendarr起源于北地人信仰，随后发展成慈悲和怜悯之神。他鼓舞着地方官和统治者，同时也是帝国军团的保护神。据说在皇帝提伯赛普丁晚年的时候陪伴在他身边。在早期的精灵信仰中，他也是人类的保护者。

Kynareth： Kynareth是天堂、元素和空气精魂之神，同时也是水手和旅者的保护神。在有些传说中，她也是第一个同意Lorkhan创世计划的神明，此外传说雨水也和她有联系。本来在Lorkhan被惩罚之前世界上是没有雨水的，正是由于她对Lorkhan的哀悼才为世界带来了降雨。Kynareth在北地人中也被称为Kyne——最强大的空气精魂，据说也正是她教会了人类声之道，如此人类才能够学习龙语并以此来对抗黑龙奥杜因。


Kynareth

Julianos： Julianos是智慧和逻辑之神，在北地人中也被等同于Jhunal，语言和数字之父。在赛瑞迪尔信仰中，Julianos是文学、律法、历史和辩驳的神明。由提伯·赛普丁创立的Julianos修会也是上古卷轴的守护人，他的标志是一个三角。


Julianos

Arkay： Arkay有时也被称为Ark'ay。在一些信仰中Akatosh和时间领域的联系并不很强，因此Arkay相对于其父重要性就得到提升。Arkay司掌葬仪，因此他的牧师都是些坚定的死灵术反对者。据信在Lorkhan欺骗众神创造世界之前Arkay并不存在，也因为如此他有时被称为凡人之神。关于Arkay的起源有两种不同的说法，在《生与死之神


Arkay

Ark'ay》一书中宣称他原本只是一个渴求知识的寻常店主，偶然得到了一本古籍，于是他花费数年坚持不懈想要解读这本书，逐渐他沉迷其中，开始越来越脱离世界，最终他意识到这本书解答了生与死的本质，但这时他已经身患恶疾，于是他向Mara祈祷，希望能有更多的时间去解读这本书。Mara给他了一个选择：现在就死或者成为一个神明，以保持宇宙中生死的平衡为职。而另一种说法则来源于The Monomyth，这本书中声称Arkay是时间之始就存在的第一个成形的精魂。

3.世界构建



“上古卷轴”的世界建构在被湮灭虚空所包裹的尼恩（Nirn）星球上，而泰莫瑞尔(Tamriel)帝国则是尼恩星球上“上古卷轴”故事的主要发生地，共包括以下9个行省，分别是：黑色沼泽（Black Marsh）、塞瑞迪尔（Cyrodiil）、艾尔斯维尔（Elsweyr）、落锤（Hammerfell）、高岩（High Rock）、晨风（Morrowind）、天际（Skyrim）、夏终群岛（Summerset Isle）、骤木（Valenwood）。

湮灭虚空在《上古卷轴》游戏中指的是一种异界领域，是一种泛称生物——迪德拉（Daedra）主要的居住世界。而在湮灭虚空中是存在有多个不同领域的，各领域之间有很大的不同，也由不同的迪德拉领主（Daedra Lords）所统治。例如在《上古卷轴Ⅳ》中出现的湮灭之门，就是通往由毁灭之王Mehrunes Dagon所统治的地狱般的领域的。在湮灭虚空中共有16位迪德拉领主，Mehrunes Dagon只是其中之一，他们各自代表着多种不同的善恶精神或事物，例如力量与祝福、黎明与黄昏、欺骗与诡诈、毁灭与变更、控制与奴役、狂欢和放纵、远古之黑暗、命运之占卜等。

The Elder Scrolls V SKYRIM　解析：《上古卷轴V——天际》游戏系统

《天际》在游戏系统上相比于前代改变了很多，5年的打磨让这套系统更加精简并且有针对性，下面就让我们逐一分析一下。

首先，不同于大部分角色扮演游戏，《天际》取消了人物属性。前代中玩家人物的强壮、速度、敏捷、体力、智力、意志力、幸运、个性这8项属性被完全取消了，留下的只是受这8项属性影响而成的生命值、法力值、耐力值系统。

这一改变起初是存在争议的——人物失去了直观的属性，有可能造成玩家感代入感的缺失，而代入感本身就是《上古卷轴》系列最大的卖点和优势。但正如《上古卷轴》系列中最著名的NPC——游戏制作商代言人M´aiq the Liar在游戏中对玩家所说的那样：“一个人有多么强壮或者多么聪明并不重要，重要的是他能做什么。”这句话明显就是Bethesda说给那些对取消了人物属性而耿耿于怀的玩家们的。

确实，在制作商眼中，与其设置复杂的8个人物属性，让玩家在升级的时候难以选择并且手忙脚乱，还不如追本溯源，只留下受八大属性所影响的最重要的三项数值。于是，在《天际》中，玩家每次升级都会获得10点数值，可以自由加在生命值、法力值、耐力值这3项上。那些热衷于战士职业的玩家可以明确地将这些数值分配在耐力和生命上，而法师玩家则可以大胆地增加法力值以便获取更加强大的法力。

除去这三项可供玩家支配的属性值外，还有一个半隐藏的属性值也会随着玩家等级的上升而自动成长，那就是玩家的负重能力，会随着玩家等级提升每一级增加5点。

另一项在《上古卷轴》系列游戏史上堪称巨大的变化，就是玩家技能树的重新设计。虽然Perk在《上古卷轴》历代中早就存在，但是相比较前代那种半自动获取的Perk系统，在本作中玩家可在战斗、魔法、隐匿三系共18个分支的技能树中自主选择想要加点的线路，其中战斗类包括有箭术、格挡、重甲、单手武器、双手武器和铁匠六大技能树，魔法类包括有改变系、召唤系、幻术系、毁灭系、附魔和恢复系六大技能树，隐匿类包括有炼金、轻甲、扒窃、开锁、潜行和口才六大技能树。漂亮的星座组成的玩家技能菜单让这个系统充满了奇幻的色彩，而数量繁多并且作用明显的技能点——也就是Perk，更是让玩家的人物发展方向大不相同。由此一来玩家完全可以通过技能点的不同选择而打造出自己心目中绝无仅有的独特游戏人物。

《天际》的玩家人物等级理论上可以达到81级，也就是各项技能都达到了100。但实际上在人物到达50级后升级就十分缓慢了，这就需要玩家仔细思考自己人物的发展方向，如此设计增添了很多游戏乐趣，基本杜绝了前代中玩家到最后都是战斗法师的尴尬。

《天际》的这套游戏系统虽然还不算成熟，但无疑是Bethesda吸取了包括《辐射Ⅲ》在内的众多游戏制作经验创新而成的。在游戏中也确实证明了一定的潜力和可玩性，玩家在踏上自己冒险征程之前还是应该先好好熟悉这套系统，才能让自己的游戏旅程更加完美、充分享受到理性指导下的角色扮演体验。

The Elder Scrolls V SKYRIM 攻略：《上古卷轴V——天际》主线任务流程

这是一片冰雪覆盖、群山环绕的传奇大陆，无论是当年率领五百英豪第一个踏上天际大陆的Ysgramor，还是如战神般战无不胜，统一全泰莫瑞尔大陆的Tiber Septim，都让这个以诺德人为主要居民的Skyrim省充满着无穷无尽的史诗传说。而在这时空交错、危机四伏的历史交汇时刻，玩家也注定会成为新的传奇。

当然，玩家这个新的传奇英雄，往往也要“宝剑锋从磨砺出”——和《上古卷轴》系列的历代一样，我们的主角再次以一个囚犯的身份开始了他/她的冒险之旅。只是在《天际》中，主角的处境较之前代要更加凶险一些——死囚。

游戏伊始，主角在昏昏沉沉中醒来，身体的颠簸提醒自己身处一辆囚车之上。阴冷的山风中SKYRIM大字浮现，似乎预示着时局动荡、天下大乱。



偷马贼Lokir企图逃跑被弓箭手射死

晃动鼠标可以四下观看，囚车上还有另外3名囚犯。一名是偷马贼Lokir，还有一名是Stormcloaks叛军Ralof，最后一名囚犯通过他们的交谈可知是一位大人物，也就是本作游戏背景中的重要NPC——同样掌握了龙吼（Shout）并且用龙吼杀死了天际High King（至高国王，整个行省名义上的最高统治者）的Windhelm Hold（Hold是领地的意思，在天际行省共有九大领地）的Jarl（领主）Ulfric Stormcloak，叛军的领袖（甚至叛军风暴斗篷Stormcloaks都是以他的名字命名的）。



按Tab键然后按上可进入奇幻色彩很浓的技能菜单

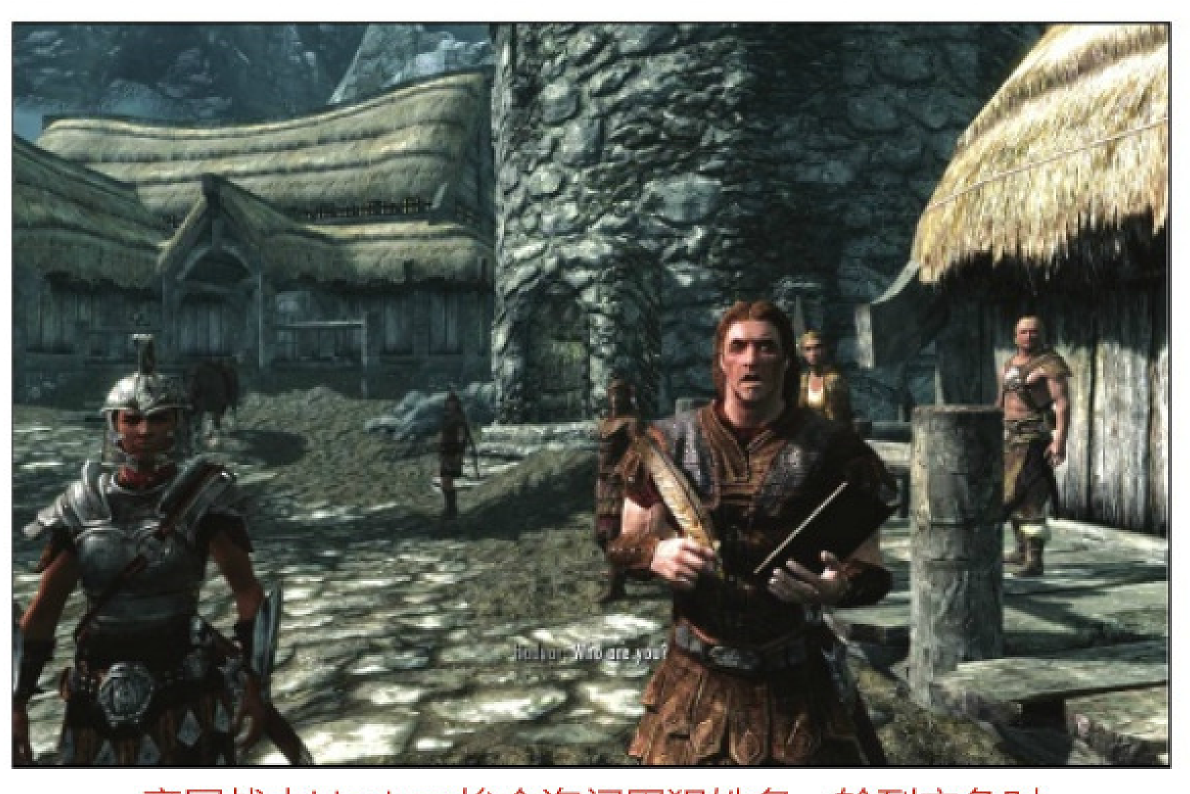
正因为他也会龙吼，所以他的嘴被堵上了。交谈中的得知主角是在穿越Skyrim边境的时候被捕的，基本可以算是很倒霉的被牵连进帝国和叛军战争中的无辜者。

不一会儿前方出现了一座山脚下的小镇，得知这里是海尔艮镇（Helgen），一个帝国的驻军所在地。Ralof看到了帝国军事总督Tullius将军正和一个高精灵交谈，他的对话暗示了高精灵势力在这场战争中是脱离不了干系的。

车辆很快到了镇中央，帝国士兵层层设防以及另外几辆囚车上的叛军俘虏让大家感觉不妙。果然，这是一次对叛军俘虏的公开斩首行刑。一名叫Hadvar的帝国军官开始验明正身，偷马贼Lokir申辩自己不是叛军无效后试图逃跑被弓箭手射死。Hadvar询问主角是谁，同时开启了本作的人物创建界面。

玩家首先要选择的，是确定人物的种族。本作中共有十大种族，熟悉《上古卷轴》背景的玩家应该都不陌生，这十大种族是Altmer（High elf）、Argonian、Bosmer（Wood elf）、

Breton、Dunmer（Dark elf）、Imperial、Khajiit、Nord、Orc、Redguard，玩家可通过拉动菜单看清他们的相貌并以此确定自己是想扮演一名精灵还是一名人类或是兽人。不过这十大种族的选择并不应仅仅凭相貌上的好恶，因为每个种族都有自己相对应的种族能力（Flames和Healing魔法为所有种族共有的初始魔法），因此也就存在了不同种族适合某种不同的职业的问题了。



帝国战士Hadvar挨个询问囚犯姓名，轮到主角时进入人物设置界面

Altmer（High elf）：可称为高等精灵或高精灵，这个在本作中被刻画成意图统治人类，蛮横自大的自认为优人一等的种族拥有最强的魔法优势，他们的Highborn种族血统让他们拥有额外的50点法力值，而且他们每天还可以使用1次快速恢复法力值60秒这种能力。高精灵人物会自带Fury魔法，技能点数在幻术系上有10点优势，在改变系、召唤系、毁灭系、附魔、恢复系有5点优势。这个种族是不用亲自动手，用幻术等魔法就可以解决战斗的纯法师职业的最佳选择。

Argonian：一般可译为亚龙人或蜥蜴人。来自黑色沼泽的爬虫类种族天生拥有50%的抵抗疾病和水下呼吸能力，并且每天可以使用1次60秒的10倍快速恢复生命。亚龙人在开锁技能上有10点优势，在改变系、轻甲、扒窃、恢复系、潜行上有5点技能优势，这个种族是盗贼职业的不二人选。

Bosmer（Wood elf）：木精灵，天生有50%的抵抗疾病和毒药能力，每天可使用1次动物同盟力量让周围的动物成为盟友60秒。在弓箭技能上有10点优势，在炼金、轻甲、开锁、扒窃、潜行技能上有5点优势，是弓箭手职业的不二人选。

Breton：作为人类和精灵几千年前的混血后代布莱顿人，天生拥有25%的抵抗魔法能力，每天可以使用1次Dragonskin能力吸收50%的敌对法术60秒。Breton种族人物起始会自带魔法Conjure Familiar（召唤使徒）。在召唤系上有10点技能优势，在炼金、改变系、幻术系、恢复系、口才上有5点技能优势，是召唤系战斗法师的最佳种族选择。

Dunmer（Dark elf）：黑暗精灵种族天生具有50%的抵抗火焰，每天使用1次的60秒让周身出现火焰以每秒8点伤害周围敌人的能力。黑暗精灵人物初始会自带魔法Sparks。在毁灭系有10点技能优势，在炼金、改变系、幻术系、轻甲、潜行上有5点技能优势，是毁灭系战斗法师的最佳选择，而50%的抗火也让这个种族成为那些想变成吸血鬼体验游戏的玩家的最

佳选择。

Imperial：帝国人，是可以被等同于其他奇幻游戏中的人类，他们拥有在箱子中找到更多金子的“能力”和每天1次的Calm周围人物（也就是让周围的敌人不再攻击玩家）60秒的力量。在恢复系上有10点技能优势，在格挡、毁灭系、附魔、重甲、单手武器上有5点技能优势，帝国人是全才的代名词，被认为是最均衡的种族，适合各种职业。

Khajiit：这个猫科类种族一般被译为虎人，他们的利爪本身就等同于15点伤害的武器，这个种族还拥有每天无限制使用的60秒夜视能力。在潜行上有10点技能优势，在炼金、箭术、开锁、单手武器、扒窃技能上有5点优势的虎人配合无限制夜视能力是刺客职业的最佳选择。



处决囚犯前Tullius将军指责Ulfric领主背叛帝国掀起战乱

Nord：诺德人是本地高大金发的人类种族，天生拥有50%的抵抗寒冷能力（包括霜龙吐息、冰霜魔法）和每天使用1次的吓跑敌人30秒的战吼。在双手武器上有10点技能优势，在格挡、轻甲、单手、铁匠、口才上有5点优势的诺德人比较适合纯战士职业。

Orc：兽人，每天1次的60秒狂暴技能可以增加伤害输出1倍，在重甲上有10点优势，在格挡、附魔、单手武器、铁匠、双手武器上有5点技能优势，是自己打造武器并且身披重甲的狂战士的最佳人选。

Redguard：棕黑皮肤的人类种族，天生拥有50%的抵抗毒药的能力，Adrenaline Rush力量每天可以让该种族角色在60秒内耐力值增长10倍。在单手武器上有10点技能优势，在改变系、箭术、格挡、毁灭系、铁匠技能是有5点优势，是偏重战斗的魔法剑士的最佳选择。

玩家根据自己的喜好和对职业发展的考量选择好人物种族后，下一步就是一项一项调整自己的人物性别、外形等。本作中的可选项很多，甚至包括了伤疤和涂彩，玩家可以静下心来，尽情按照心目中的样子打造属于自己的英雄。本篇攻略将会采用默认的诺德人男性作为主角。

在设定好人物之后，剧情继续。Hadvar会根据玩家种族不同对主角的死刑说出一些不同的话，之后跟随帝国队长前往简陋的断头台，正当刽子手高举利斧要砍主角的头的时候，山峦之中突然飞出一只巨大的黑龙并降落在塔楼之上，刽子手被震翻在地。黑龙一声怒吼，天地变色，带火的陨石从天而降，整个海尔艮镇陷入一片火海。

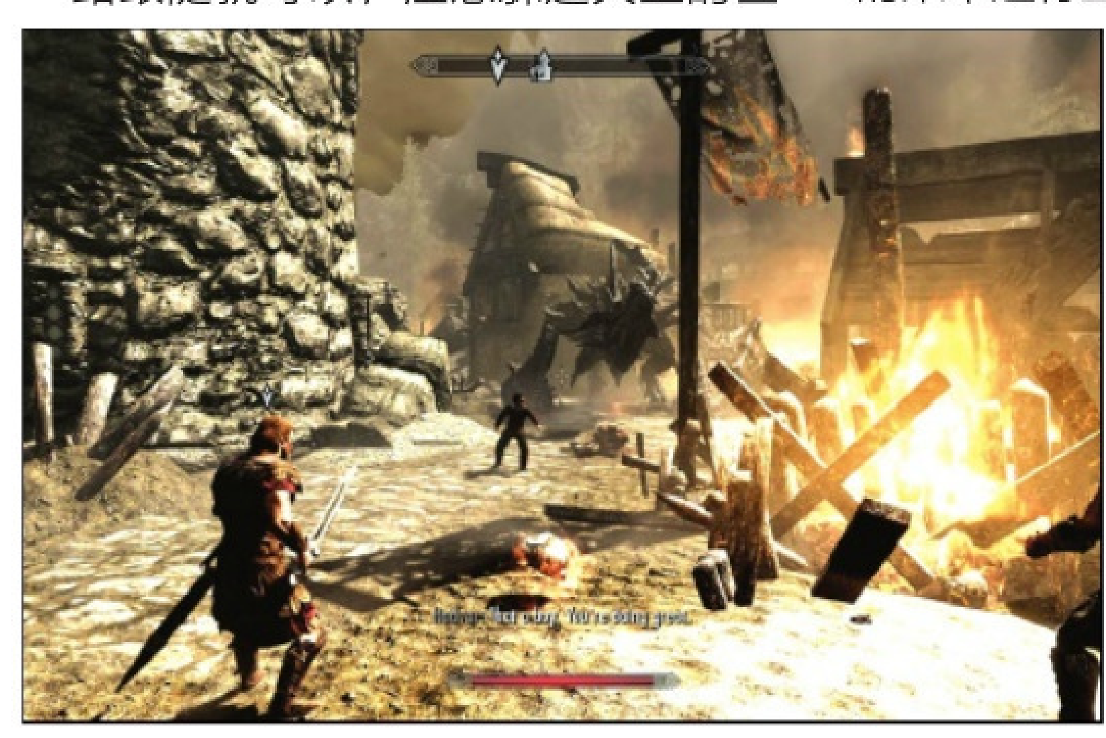
小贴士：在玩家最后确定人物姓名的时候会发现按下Caps Lock键并不能打出大写字母，其实是因为在《上古卷轴》中默认的是按住Shift键才可以打出大写字母的。

1.解锁（Unbound）

被震昏的主角被刚才的叛军囚犯Ralof叫醒，跟随他快速跑进对面的塔楼，发现Ulfric领主也逃了出来。和Ralof一起顺着台阶往塔楼上跑，注意不要跑太快，因为黑龙奥杜因（Alduin）很快就会探头进来喷火，会让主角大量损失生命值，所以要尽快躲避。Ralof让主角从洞口跳到对面的旅馆2层，他自己会另找出路。

按Space键是跳跃，玩家可选择助跑，跳到对面旅馆2层后往前跑跳下，发现帝国军官Hadvar正在招呼一个被吓晕的孩子跑过来以便躲避黑龙的吐息，从这一点看帝国士兵还是很有人性的。

Hadvar让主角跟着他逃跑，一路跟随就可以，注意躲避天上的巨龙。此时的海尔艮镇已是一片狼藉，士兵的惨叫声不绝于耳。穿过被烧毁的房间和广场，Hadvar带着主角来到海尔艮要塞前，这时叛军囚犯Ralof也逃了过来，二人还不忘记发生口角。此时玩家要做出一个决定，是跟随Hadvar还是跟随Ralof逃进要塞，其实如何选择并不会对剧情产生多大影响，玩家在未来的主线中依旧可以自由加入帝国或叛军。只是跟随不同的人进入要塞一是可以反映出玩家潜意识中对帝国和叛军的一个感觉，二是逃出海尔艮后会到不同的人家避难，仅此而已。



按Space键跳到旅馆二楼并且下楼，帝国军官Hadvar将一名受惊的孩子喊了过来并且让你跟着他冲出去

笔者的人物因为是诺德人，所以选择了跟随Ralof。进入要塞后Ralof用匕首割断捆住主角的绳子，在附近的尸体上按E可以进行物品Loot，然后按I打开装备栏来装备盔甲和武器，在游戏中按R键是拔出/收起武器。当然玩家也可以按Tab键打开由技能、物品、魔法、地图4项指针构成的菜单进行上述步骤。

正在为打不开门犯愁的时候，一名帝国队长和一名士兵从另一侧进来，主角和Ralof砍翻二人获得了铁门的钥匙。这是游戏中的第一战，可尝试一下鼠标左键攻击＋右键格挡系统，法师人物则可以尝试一下双手施法和魔法切换。

战斗结束后在二人尸体上搜索，可获得更好的帝国装甲和帝国长剑，装备上和Ralof继续前

进，用刚刚获得的钥匙打开门往要塞下层走。刚到下层就发现通路被落下的巨石阻挡住了，只得进入一旁的房间迂回前进。打败房间中的两名帝国士兵后可以好好在房中搜刮一番，不要忘记挂着的野兔野鸡和桌上的药剂。一个可选的任务是搜索木桶，发现其中的耐力、生命、法力恢复药剂，取走它们。

继续前进进入帝国军团关押囚犯的审讯室，几名叛军正在和帝国拷问者、1个战斗法师作战，可以上前助阵，这个房间是为了盗贼和法师职业热身的。战斗结束后Ralof交给主角几根Lockpick，在屋内的柜台上还有几根。用这几根Lockpick撬开左数第2个囚笼，发现1个死去的法师，选择法师职业的玩家可以剥下他的法袍并捡起地上的Sparks法术书学会新法术。想尝试不同武器的玩家还可以在武器架和小圆桌上发现匕首和钉头锤。



大家一致决定让主角前往皖润城向领主求援

用Lockpick撬锁的关键是晃动鼠标然后按A、D键解锁，配合技能和相关Perk并不难。

穿过另一间刑讯室进入一个山洞，玩家会面临一场稍微艰难的战斗：有4个帝国士兵把守这里，其中两名还是弓箭手。诀窍就是按Alt键快速冲刺躲避弓箭，尽快赶到桥对岸，用Flames法术点燃地上的燃油烧死两名弓箭手。在至少两名队友的掩护下可以稍微轻松地通过这场血腥的遭遇战。想尝试弓箭的玩家可以搜索死尸获得弓和弓箭。这一战的要点是不要吝惜魔法，无论是Flames火焰伤害还是Healing治疗魔法都会让战斗变得更加简单，即使你想做一名纯战士，也要记得无论什么种族、职业的玩家都会有初始的100点法力值，使用它吧！

放下吊桥继续前进，别忘记拿走山洞里骷髅身旁的钱包。往前进入一个蜘蛛洞，善用火焰魔法可以先远程烧死一些，然后肉搏吧。如果中毒或者掉血严重可在物品栏里饮用药剂加血。之后从侧面小路进入山洞，发现一头睡着的熊，Ralof让主角潜行后用弓箭攻击它，这是锻炼刺客职业的好机会。按Ctrl键后潜行，装备弓箭射击，因为主角等级太低，潜行攻击在不被发现的情况下只有2倍伤害，所以还是做好熊扑过来的准备吧。不要忘记拿走小推车上的头盔和钱包以及熊皮熊爪，将来都可以卖钱。

一路前行终于看到了山洞口，和同伴一起逃出生天！

如果选择和Hadvar逃入海尔艮要塞进行Unbound任务，那么要塞中的游戏进程与前文所述几乎一模一样，只是人型敌人都换成了Stormcloak叛军，这里不再赘述，只是要记得无论是跟随谁，都可以在Alvor的铁匠铺学习铁匠技巧并且打造、改造装备。

2.风暴来临（Before the Storm）

逃出山洞后，望见邪恶黑龙奥杜因飞翔远去。Ralof提到他姐姐Gerdur在河木镇（Riverwood）经营一家作坊（Mill），于是主角跟随他前往那里。一路上Ralof建议主角去风舵城（Windhelm）加入Stormcloaks叛军。如果主角是和Hadvar逃出来的，那么他会告诉主角他的叔叔Alvor是河木镇的一名铁匠，同样要求主角跟随他前去并号召主角加入帝国阵营。

继续前进会遇到3个Guardian Stones，分别代表着战士、法师、盗贼，选择其中一个会让该职业技能升级速度加快20%。

路上无事，除了两头狼外没什么阻挠。二人来到了河木镇，Ralof的姐姐听闻巨龙袭击后大惊，给予主角礼物表示感谢后希望主角能捎口信给皖润城（Whiterun）的领主向他求援，毕竟身处皖润领的河木镇现在毫无防范，万一巨龙来袭则会是一场灾难。

在去皖润城之前，玩家可将这一路上搜刮来的物品变卖换钱，购买一些装备，也可以和镇中的居民们聊聊天，了解一下游戏的背景，然后准备从镇东出发去皖润城。

从镇东的小桥过去，沿着河流一直向北走，就可以到达皖润城所在的平原。对城门口的卫兵实话实说是来求援的即可进城，一路奔着最高的建筑走就可以到达领主Jarl Balgruuf所在的Dragonreach宫。入宫后见到了Jarl的侍卫Irileth，向她说明来意后她同意主角会见Jarl。将海尔艮镇的情况和河木镇的请求说明后，Jarl不顾有可能在政治上是一种冒险而当即决定派兵进驻河木镇。

3.寒落山峰（Bleak Falls Barrow）

Jarl带领主角去侧面房间会见他的宫廷巫师Farengar，一名专门研究龙族的法师。正在苦于没有第一手资料的法师对主角的到来很是兴奋，同时也有一些羡慕——毕竟他作为一名龙族研究者却不像主角那样有机会接触真正的龙。不过他也是站着说话不腰疼，九死一生的那种体验下次还是留给他吧。

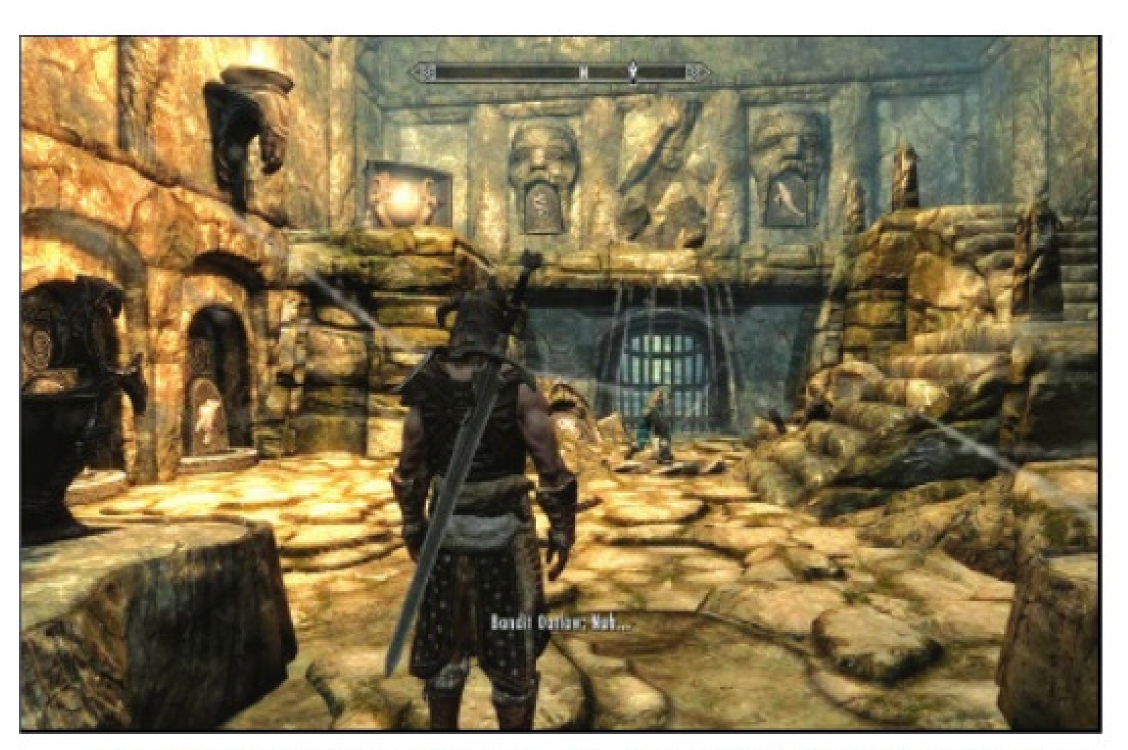
Farengar让主角去河木镇附近的Bleak Falls Barrow寻找一块Dragonstone，上面的资料对研究龙族很有用。此时玩家可以在他的房间学习一下附魔，也可以向Farengar买一些法术


三块Guardian Stones可以让三大项技能树之一的增长速度加快20%

书来增强自己的法力。

顺着原路往河木镇方向走，可选择过桥到镇子里采买装备，此时发现皖润城的卫兵果然在镇中巡逻防守。如果不愿意耽搁时间也可以不过桥，直接往前走上山。半山腰有一座废弃的塔楼，孤零零的镶嵌在悬崖绝壁上，远望过去似乎有强盗把它当作了据点。如果是法师可以用Fury法术远程施法，让他们自相残杀。如果是隐匿类玩家则可以用弓箭一个个的暗杀，至于纯战士就好办多了，拔剑冲上去面对面的战斗吧。消灭3个强盗后不要忘记到塔楼最上方，那里有1个宝箱。

继续爬山，风雪大作中一座巨大的到处是龙形雕塑的神庙出现在眼前，这就是Bleak Falls Barrow。同样有3个强盗在神庙外的回廊和台阶上巡逻，因为此地地势险要，死角很多，刺客类玩家可以好好练一下暗杀技巧。



一名强盗因为没有调整好侧面石柱上的图案而被毒箭射死

一路杀进去，进入神庙后同样有一些强盗在守护着自己的宝藏，杀死他们后不要忘记用他们的身上比较强的护甲和武器代替自己原先的，因为接下来战斗更加残酷，不死生物Draugr是神庙的主要敌人。

往前走，会发现一个强盗正在试图用拉杆打开铁门，却被机关射出的毒箭杀死。原来他没有将房间左侧的3根石柱按照房间正面的图案调整好。按照对面的图案应该是蛇、蛇、鱼，调整好再拉拉杆，铁门就打开了。从螺旋梯子下去，杀死3只Skeever后，听到一个人在呼救，砍断蜘蛛网进入一个房间后，发现一只巨大的会吐毒液的蜘蛛从天而降。此一战的诀窍就是移动要迅速，不然蜘蛛的毒液会很快消耗掉大部分的生命值。杀死蜘蛛后被困在蜘蛛网中的Arvel会让主角救他下来并提到了Golden Claw，先救下他再说吧。

没想到这小子被救之后根本不愿意分享Golden Claw的消息，直接跑了，玩家可选择追上并杀了他，即使不杀他也没关系，他躲不过前方的敌人的。

跟着他跑，进入了墓穴，终于发现了传说中的不死生物Draugr，此时绕着中间的柱子跑就可以分别击杀敌人。连续砍翻几拨Draugr后，不要忘记它们身上的金币和Arvel身上的Golden Claw，没有它是打不开前方最重要的一扇门的。

一路前行，在窄路中可以利用打下空中的火罐引燃燃油消灭敌人。继续走进入神庙内室，来到大门前，在物品栏的Misc栏里找到Golden Claw，按C键可以放大观看，按照上面的图案调整大门上的3圈图案，然后对着大门按E键就可以开门了（今后这种门都是这样的开法）。

进入山洞，发现一面刻满符文的墙壁，主角刚一接近，上面的一个符文竟然发亮并且传导能量到了主角身上，原来这就是龙吼的符文，主角学会了Unrelenting Force的第一个字符，只是因为还没有龙魂所以无法使用。打败棺材中爬出的Draugr Overlord（小心它会龙吼），从它身上取得Farengar需要的Dragonstone，从右侧离开洞穴。



将Dragonstone交给Farengar，遇到了神秘的Delphine

离开洞穴后建议先回到河木镇，一是将搜刮来物品变卖，二是将Golden Claw还给它的主人——河木镇商人Lucan Valerius，可以获得一笔赏金。

回到Dragonreach后将Dragon Stone交给Farengar，发现他正在和一个叫Delphine的雇主交谈关于龙冢地点的事情，这个Delphine看起来很眼熟的样子，仔细一想原来他就是河木镇旅店的店主呀，看来这个女人一定不一般！

4.巨龙崛起（Dragon Rising）

主角正准备去找Jarl要报酬，Irileth突然闯进来，说有一头巨龙袭击了皖润城的西哨塔（Western watchtower）。跟随众人去见Jarl，他决定让Irileth带领士兵去现场调查，并且要求主角陪同，于是去皖润城大门附近与Irileth会合。

在大门口听完她慷慨激昂的演讲后出城直奔塔楼，到达后发现已是一片火海，正在询问幸存士兵的时候巨龙杀了回来，和士兵们一起屠龙吧。这是正式遇到的第一场和巨龙的战斗，如果是法师还好一些，躲在远处用魔法攻击就可以了，而战士类的玩家则要面临着近身肉搏的处境，而巨龙的撕咬和喷吐近乎致命。策略就是让卫兵们吸引注意力，主角绕到龙的身后攻击，然



一路和Irileth赶到塔楼，那里已经是一片火海

后在它转身之际迅速跑开。

杀死巨龙之后不可思议的事情发生了，巨龙的尸体化作一团魔法火焰，以能量的方式导入进主角的身体，同时画面上会显示吸取龙魂解锁了Unrelenting Force龙吼，可以试验一下。卫兵们也认出主角就是传说中的龙裔（Dragonborn）——凡人身躯却具有龙魂的传奇人物，可以吸取龙的力量。玩家可搜索龙的尸骨，将龙骨和龙鳞收集起来打造盔甲。



肉搏类角色要学会绕着龙攻击

一路返回皖润城向Jarl报告。走到城门口突然地动山摇，天空中传来巨雷般的吼声："Dovahkiin"（这是龙语中Dragonborn的意思）。

Jarl感谢主角的帮助，并给予魔法武器报酬，册封主角为皖润城的Thane，并指派了玩家的第一个队友Lydia作为贴身护卫。

5.吼声之道（The Way of the Voice）

Jarl提到刚才的巨雷般的吼声是Greybeards在召唤龙裔，他们是一群居住在世界最高峰——世界之喉（Throat of the world）的高吼峰（High Hrothgar）修道院的隐士，他们也掌握了龙吼之道，主角于是动身前往修道院会见Greybeards。

对于新手玩家来说，一上来可能搞不清该如何爬上传说有7000阶台阶的世界之喉。路线其实很简单，再次回到河木镇，从镇子后面的小路上山，一路到海尔艮镇，小心里面可能已经被盗贼占领了。穿过海尔艮沿着大路直奔紫杉镇（Ivarstead），那里是7000阶台阶的起始点。爬山的途中也不太平，除了偶尔冒出的野狼外，在一个拐角处还会遇到一只Frost Troll，用火焰法术可以事半功倍。在长途跋涉之后终于赶到了山巅的修道院，进去后遇到了Greybeards的首领Arngeir大师，他详细讲述了龙裔和龙吼的含义，之后开始教授主角Word of Power，他先教给了主角Unrelenting Force的第二个字符"Ro"。学会之后主角被要求对着Greybeards召唤出的幻影使用3次强力的Unrelenting Force，也就是长按Z键。通过这道测试之后，再跟随Borri大师到庭院中学习新的龙吼。

在庭院中，Borri大师教授了主角Whirlwind Sprint，到指定位置使用这个龙吼，也就是快速移动到铁门外就可以了。此时再和Arngeir大师对话开启唤风者的号角任务。

6.约根·唤风者的号角（The Horn of Jurgen Windcaller）

要取回号角首先要到赤炎墓（Ustengrav）去，可直接下山然后按照指定方向走过去，这样一路上会遇到很多敌人和地点，是练级的好机会。如果嫌时间长的也可以下山后回到皖润城，然后坐门口马厩附近的马车到玛索城（Morthal）——最接近该地点的城镇后再去赤炎墓。到达后发现这是一个并不起眼的地方，但千万不要轻视这里，此地已经充满了Draugr。摸进去后发现墓穴中有三类敌人：强盗、流浪法师、Draugr。你大可以潜行下来坐山观虎斗，如果想要练级也可以参战，不过要做好被围攻的准备。

一路向墓穴下层进发，来到下层后仍旧都是Draugr，一路杀过去。注意在巨大的洞穴底部有一面刻着龙文的墙壁，接近它可学会力量符文：Become Ethereal，也就是变成虚幻的无敌状态。

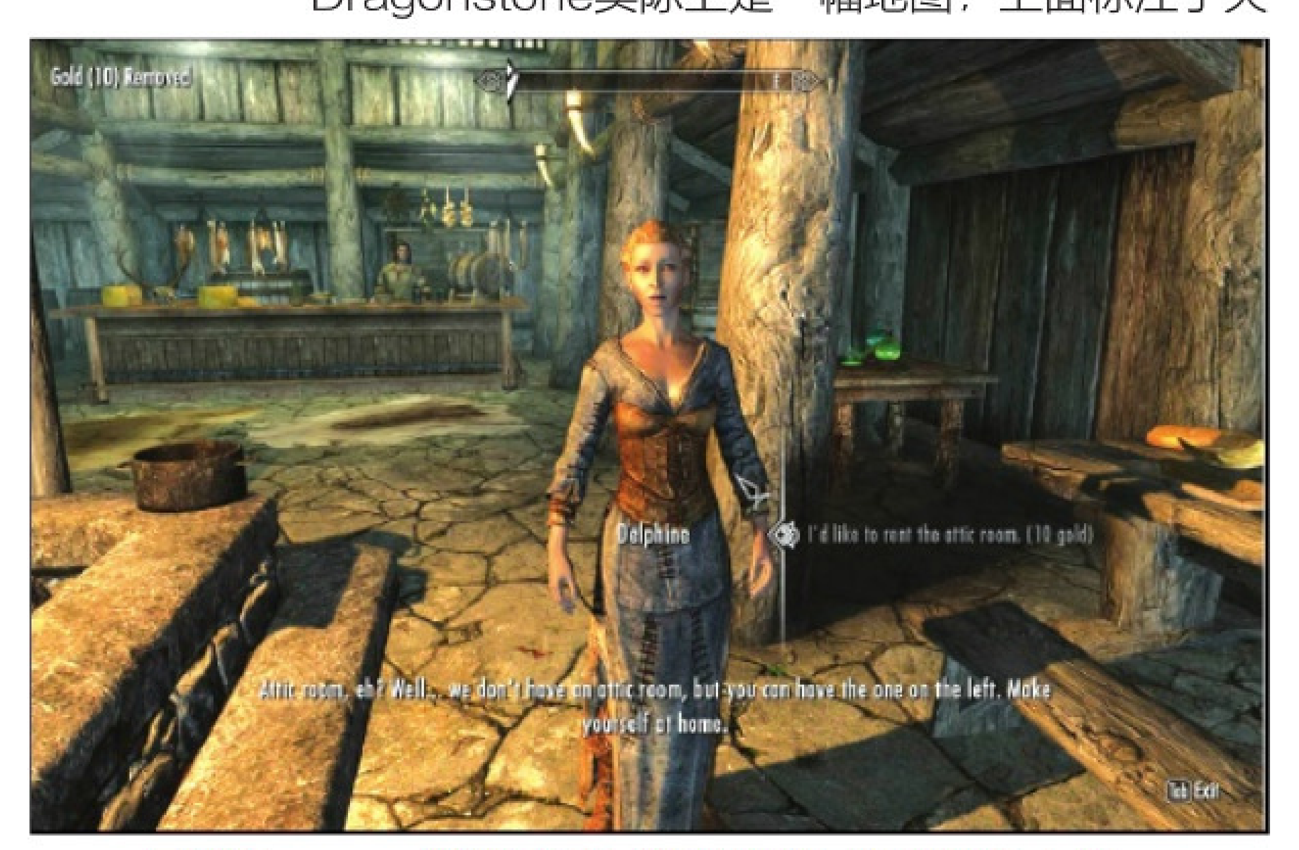
在就要接近目的地的时候出现了一个机关，就是由3道铁门组成的障碍物，这3道门只有通过接近门前的3块魔法石才能依次打开。主角需要加速跑过那三块魔法石，然后在3道铁门没有关闭的紧要关头使用Whirlwind Sprint龙吼两次才能通过。在这里不必担心队友过不来，因为只要主角顺利通过，3道门就不会再关闭了。之后终于来到Windcaller的墓室，却发现原本该放有号角的地方放着一张纸条，一个神秘人提前拿走了号角并且约主角在河木镇的旅店（Sleeping Giant Inn）会面。虽然这一路无功而返，但从纸条上的语气看此人并不是敌人，也许有什么隐情也说不定，主角当即决定回到河木镇去探个究竟。

一路赶到会面地点，发现神秘人就是店主Delphine——先前出现在皖润城和Farengar一起研究龙冢的女人。对上暗号后，Delphine将号角交给了主角。

7.黑暗中的刀锋（A Blade in the Dark）

跟随Delphine进入她的房间，发现她的衣柜竟然是一条暗道通向地下室。交谈后得知她隶属一个和Thalmor（高精灵的政治组织，和帝国打过一次大战并且签订了剔除Talos神格的条约）是宿敌的组织，并且她和她的同伴一直致力于消灭巨龙，她偷取号角留下字条就是为了让主角这个龙裔来找她，因为她知道龙裔是天生的屠龙者。

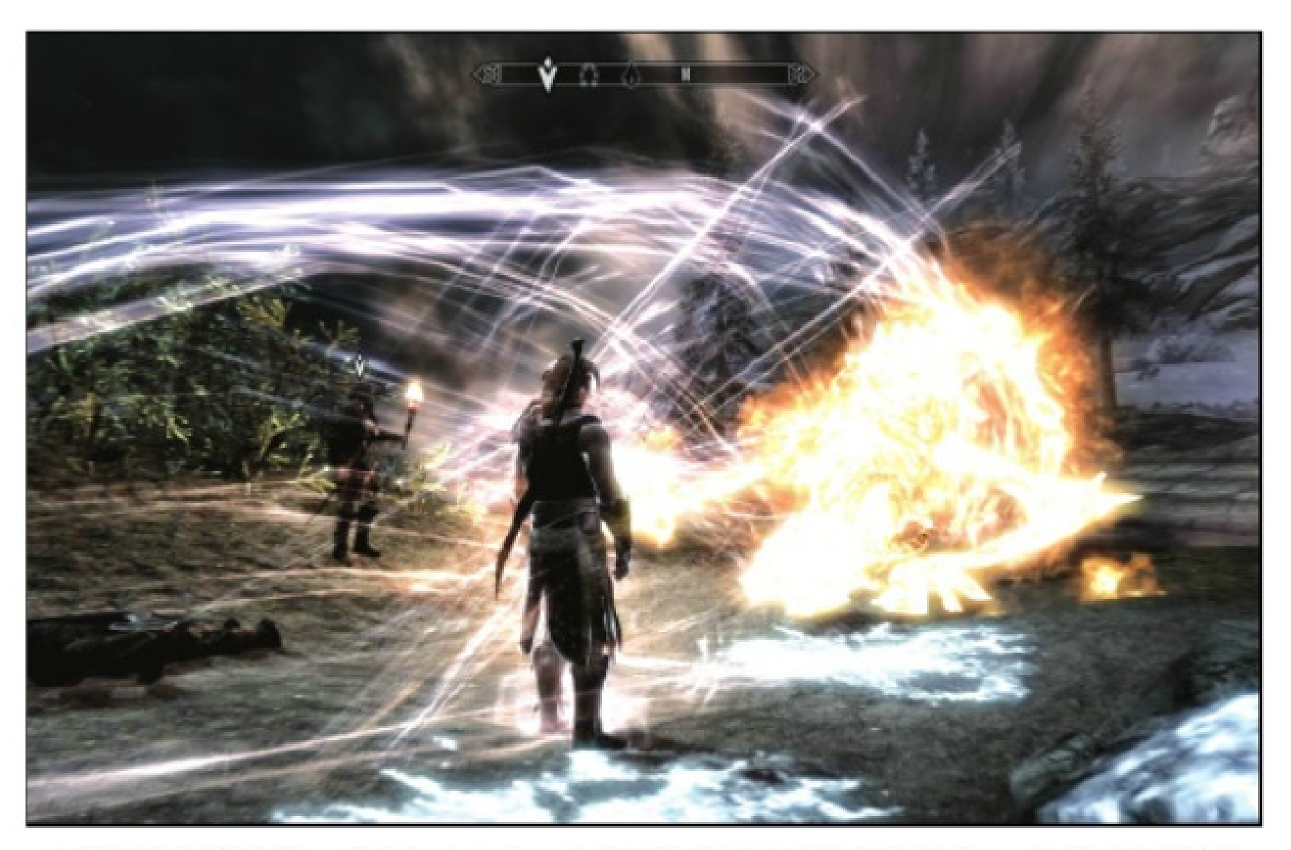
另外，主角先前交给Farengar的Dragonstone实际上是一幅地图，上面标注了天



回到Riverwood发现拿走号角的果然是神秘的Delphine

际的龙冢所在。Delphine怀疑这些死去的龙又一一复活，她推测下一个被复活的龙埋在Kynesgrove，她要求主角和她前去屠龙并且调查这些龙是如何复活的。

随同Delphine一路狂奔到了风舵城东南的小镇风神果园（Kynesgrove），再次看到了熟悉的身影——在法场上大开杀戒毁掉海尔艮镇的黑龙奥杜因，他用龙吼当面复活了一只已经死去的龙，并且嘲笑主角连龙语都不懂还怎么称得上是有龙的血统。看来在任何地方精通一门外语都是很重要的呀。



再次吸取龙魂，在Delphine面前证实了主角的身份，要记得用龙魂解锁龙吼符文

不过奥杜因似乎也对主角有所畏惧，复活死龙后就飞走了。和Delphine一起消灭这只龙吧，战术和前面一样，龙的吐息很致命，但是发动时间长，多移动是避开的诀窍。

杀死这只刚刚被复活的龙后，Delphine终于坚定了主角就是龙裔，于是说出了她的秘密：原来她是Blades的最后一名成员，这个Blades组织就是Septim那些龙裔皇帝们的贴身护卫，并且也是几千年来的屠龙者。她怀疑高精灵的组织Thalmor和龙的复活有关，毕竟如果诺德人叛军和帝国打起仗来，这些精灵会从中获益，当初不正是Thalmor侵略帝国并且强行取消了Talos的神格吗？也许他们正是想通过取消Talos神格来激怒诺德人，以便激起他们和帝国的内战，毕竟双方都是人类，精灵可以通过此次战乱削弱人类的力量。

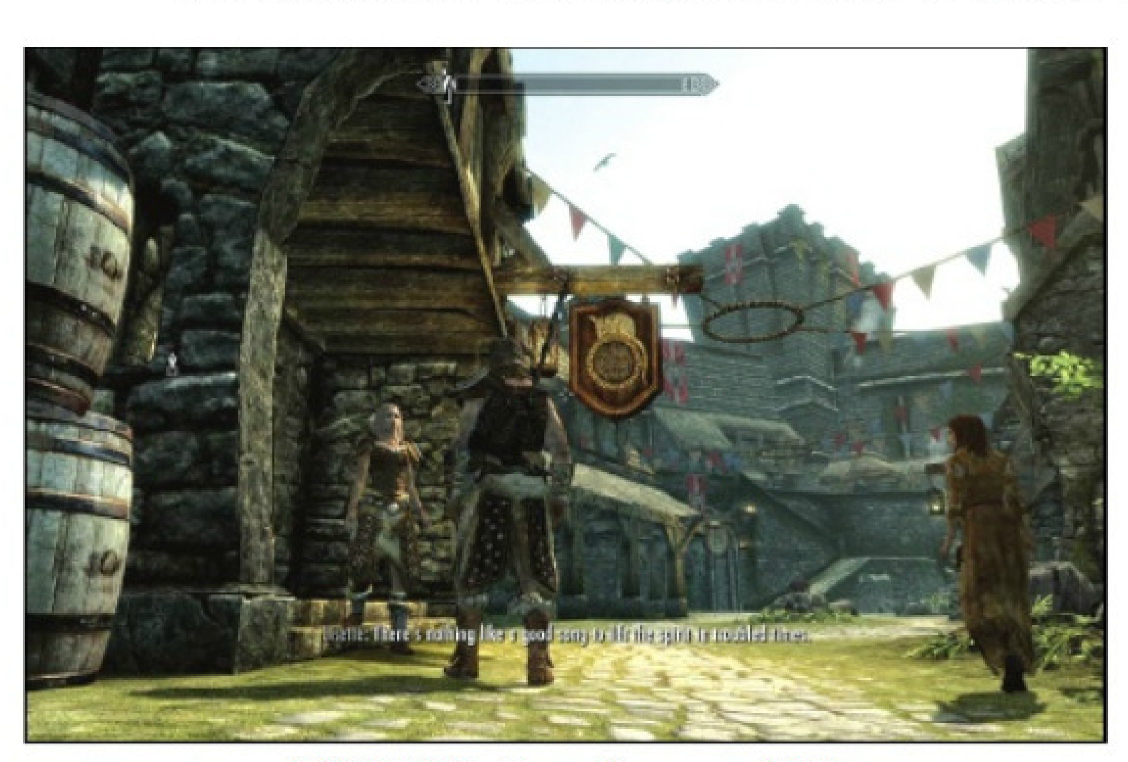
于是Delphine打定主意要调查Thalmor是否与巨龙回归有关，她决定让主角渗透进Thalmor大使馆。她让主角回到河木镇的旅馆密室和她碰头。此时玩家可以抽空去完成“唤风者的号角”任务，取道去高吼峰，将号角交给Arngeir。Greybeards会认定主角通过了最后的试炼并且传授Unrelenting Force的最后一个符文。至此Greybeards的任务暂时告一段落，高吼峰修道院也完全对主角开放了。

在交还号角之后，就可以如约去河木镇的旅馆密室与Delphine会面了。

8.外交豁免（Diplomatic Immunity）

Delphine提出一个渗透进Thalmor大使馆的方案：首先需要去孤独城（Solitude）的Winking Skeever旅店同一个叫Malborn的木精灵接头，他会安排具体的渗透事宜，然后再去孤独城马厩同Delphine汇合。

一路来到孤独城，找到Malborn后将自己的装甲和武器交给他，之后来到马厩与Delphine汇合。她将伪造的请柬和上好的宴会服饰交给主角，然后坐马车来到附近山上的Thalmor大使馆，顺利进入后发现很多名流都来参加这个宴会。Elenwen大使对主角的面孔很生疏，她不记得有邀请过主角，正盘问之际却被Malborn打断。



这就是Winking Skeever旅馆

主角悄悄和吧台后的Malborn交谈，他说必须想办法引开众人的注意。主角于是一一同宾客们交谈，发现宾客Erikur喝得醉醺醺的，对女仆Brelas色迷迷的不怀好意，于是主动答应替他和Brelas搞搞关系。找Brelas对话后发现她对Erikur根本不感兴趣，但主角却告诉Erikur说Brelas愿意和他单独“谈谈”。Erikur大喜，过去就对Brelas言语挑逗，结果自然是被拒绝，恼羞成怒的Erikur大闹宴会，主角趁机和Malborn溜进了厨房。

进入厨房后在箱子里取回Malborn偷运进来的装备，Malborn会锁上后面的门，如果主角的潜行功力很高就可以避免战斗溜过守卫的防线进入庭院，如果不行就只有开打了。Thalmor的卫兵大多是纯法师和魔法剑士，小心他们的毁灭系法术。

进入庭院后一路潜行，从侧门再次进入大使馆后按照指示找到需要的资料，却发现Thalmor和龙的回归毫无关系。由于资料并不完全，还需进入地下审讯室，死去的卫兵身上会有钥匙。进入地下审讯室发现Brelas和另一个人被关在牢房里，释放他们后取得旁边箱子的另一份资料获知一个叫Esbern的人可能知道巨龙回归，时间不容多想，用卫兵身上的钥匙打开暗道进入洞穴逃离大使馆，不过要小心洞穴里的Frost Troll。

回到Rierwood的旅馆，Delphine说主角的装备都放在她身后的箱子里。在得知Esbern的事情后她大吃一惊，因为这个Esbern原本是Blades的历史学家，已经失踪很多年了，看来Thalmor也在寻找关于龙的情报。

9.角落中的老鼠（A Cornered Rat）

Delphine要求主角按照情报所说前往裂谷城（Riften），并进入那里的鼠道（Rraway）寻找Esbern，但是在这之前要先和一个叫Brynjolf的人接头。

来到裂谷城后，发现Brynjolf正在城镇中央的广场上卖药，总感觉他和偷鸡摸狗的行为脱不了干系。交谈之后果然发现如此，他让主角帮他一个忙，否则不愿分享Ratway的消息。除非主

角口才很高，否则无法劝说他。



小心门口的刺客会偷袭主角和Esbern

10.偶然的安排（A Chance Arrangement）

此任务对主角的潜行、开锁、扒窃能力有一定的要求，如果以前没有在这些技能方面有所修习，那么就在集市里买一些提升这些技能的装备吧。按照Brynjolf的要求，需要在白天和他在集市里共同完成这个任务，他通过演讲吸引大家的注意力，主角则要偷取Madesi在集市保险箱里的Madesi's Silver Ring，然后在用扒窃的方式将戒指放到Brand-shei身上。完成之后再去找Brynjolf，他给了报酬后终于告诉主角Esbern躲藏在Ratway Warrens里，去那里寻找他吧。

鼠道是裂谷城的地下暗道，里面错综复杂并且布满了陷阱和敌人，也是盗贼公会的主要活动地点。如果隐匿能力够高的话可以顺利潜行过去，否则就要面对一些地下工作者的攻击了。按照任务指示穿行，途径了盗贼公会的据点Ragged Flagon后进入The Ratway Valuts。没想到的是，在这个污水遍地的地方竟然出现了老面孔——Thalmor人，看来他们也找到Esbern的藏身所了，杀死他们继续前进就是Warrens了。

很容易找到那扇铁门，但是Esbern好说歹说就是不开门，看来这几十年是躲怕了。在主角亮明自己的龙裔身份后他终于打开了门，进屋后Esbern提到了奥杜因回归吞噬世界的预言以及龙裔阻止他的预言。主角要带领Esbern去找Delphine，此时开启奥杜因之墙任务。

11.奥杜因之墙（Alduin's Wall）

护送Esbern出城会遇到刺客袭击，搜出纸条后可以断定是Thalmor人干的，而有一定机率会有巨龙出现，正好在Esbern面前证明了主角龙裔的身份。

护送Esbern回到河木镇的旅馆，他和Delphine老友重逢甚是唏嘘。交谈后Esbern提到了当年Akaviri Dragonguard修建的奥杜因之墙上面应该有记载着如何打败奥杜因的办法。奥杜因之墙位于天空圣堂神庙（Sky Haven Temple），这座神庙建在Karthspire山峰上，三人决定一同前往。

Karthspire距离河木镇很远，所以仍旧可以采用以前的办法，到皖润城门前马厩坐马车到马卡什城（Markarth），然后一路向东就可以到达山峰。

进入Karthspire后发现洞里全是Forsworn，一群Reach的原著民，尤其是他们的小Boss——Forsworn Briarheart的魔法很是厉害，如果主角是潜行类人物则可以摸过去偷取他的Briarheart，可导致他当场死亡。

深入洞穴就可以看到壮观的神庙入口，很有点《印第安纳琼斯》的冒险感觉。第一座石桥需要将3根石柱都调整为两头龙的图案，这个图案代表的就是“Dragonborn”。第二道机关则是压力地板，需要踩准图案方能通过，只要继续按照刚才的提示，也就是踩在有两头龙图案的地板上即可。拉动对面的链条可开启第二道石桥。这样就到了神庙的入口，在Blood Seal机关上按E键，主角用自己的龙之血液打开了神庙的大门！

通过研读奥杜因之墙上的雕刻，Esbern得知有一种专门的龙吼可以用来对付奥杜因，只是墙壁没有说明是哪种龙吼，主角决定去找Greybeards问个究竟。临走前不要忘记在神庙中搜索武器，尤其是Blades的各种强力装备，包括一把对龙类有额外伤害的叫做Dragonbane的武士刀。

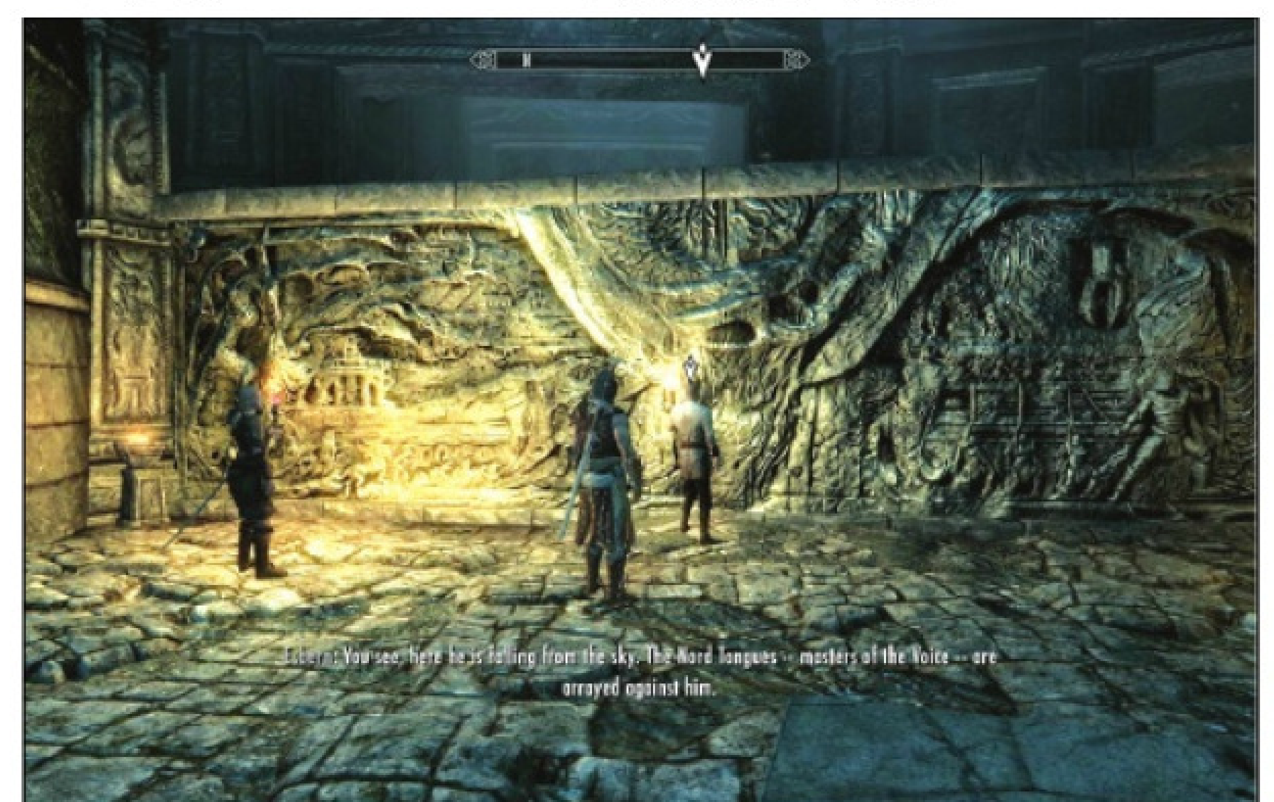
12.世界之喉（The Throat of the World）

回到高吼峰修道院，Arngeir大师对主角充当Blades的工具很不满，看来Greybeards确实有一些中国道教无为的思想，他们并不赞同主角这种所谓“偏离智慧之道”的行事作风。在主角争辩这是为了阻止世界毁灭之后，Arngeir大师还是提醒说：也是有可能，这世界确实到了毁灭然后重生的时候，智慧之道应该是顺其自然。不过他还是愿意帮助主角，并且提到了那个龙吼就是“龙破”：Dragonrend，一种可以将巨龙击落并且束缚在地面的吼声。但他也提到了自己和其他大师已经遗忘了这种龙吼，主角只有去山峰见到Greybeards的领导者Paarthurnax才能学会。

想要见到这个Paarthurnax并不容易，需先学会一种可以打开通往山峰魔法屏障的龙吼：Clear Skies。这种龙吼不但可以打开魔法屏障，还可以将当前的恶劣天气清除。Arngeir一口气传授给主角这种龙吼的全部3个符文，并且给予了他的知识（也就是解锁此龙吼），这是Greybeards给予主角最后的礼物了。

通向世界之喉的路也不太平，一种叫Ice Wraith的怪物尤其要小心，用火焰法术会很有效，途中的魔法迷雾仍然要用Cleat Skies龙吼清除。

终于，在世界的最高峰，主角见到了Paarthurnax，他竟然是一头龙。



奥杜因之墙揭示了打败黑龙的方法是用一种特殊的龙吼

交谈中，主角得知了很多真相：比如Paarthurnax也是时间龙神Akatosh的儿子，奥杜因的弟弟。在主角表明想要学习龙吼之后，Paarthurnax却坚持要求按照传统来进行龙与龙之间的对话。通过这句话主角终于明白什么叫做龙裔了：那就是凡身龙魂——有着人类形态的龙，在其他龙的眼里，主角就是一头被束缚在人类身躯中的龙。


学会Clear Skies用来打开通往Paarthurnax之路

为了验证主角也是为了符合传统，Paarthurnax传授给主角Fire Breath龙吼，并要求对他使用这个龙吼。


这就是著名的留冬领的法师学院

在这之后Parrthurnax向主角说明了一切，原来龙族都是时间龙神Akatosh的孩子，只是长子奥杜因过于残暴，于是Parrthurnax和其他一些龙便带领人类反抗奥杜因。然而随着时间的推移，Dragonrend龙吼他也忘记了，只有一个办法才可以学会，那就是找到本游戏的核心物品：“上古卷轴”（Elder Scrolls）。利用“上古卷轴”可以在时间之流中任意遨游的功能，便可以从过去学会这个龙吼。

不要忘记和Paarthurnax的对话中有一个选项，可以加强主角对符文的理解。选择想要加强的龙吼可以让主角的某一个龙吼更加强大，但是只能选择1个来加强。

13.古老知识（Elder Knowledge）

主角需要找到Arngeir或者Esbern来询问“上古卷轴”的所在地。向二者询问之后，他们不约而同地提到了要想找到“上古卷轴”，就要到留冬领（Winterhold）的法师学院（College of Winterhold）去询问。于是主角一路来到位于极北冰天雪地里的留冬城，可以用刚学到的Clear Skies龙吼在城中试试，发现这里的暴风雪无法被清除，看来留冬城的名号确实是实至名归呀。

进入法师学院并不容易，守门的法师需要测试主角的法术能力，如果请角是法师就简单多了，但如果不会她要求的3个法术，则有两个解决办法：一是表明自己的龙裔身份并且用龙吼过关，二是临时向她购买测试法术，要比在外面买同样的法术书便宜多了。

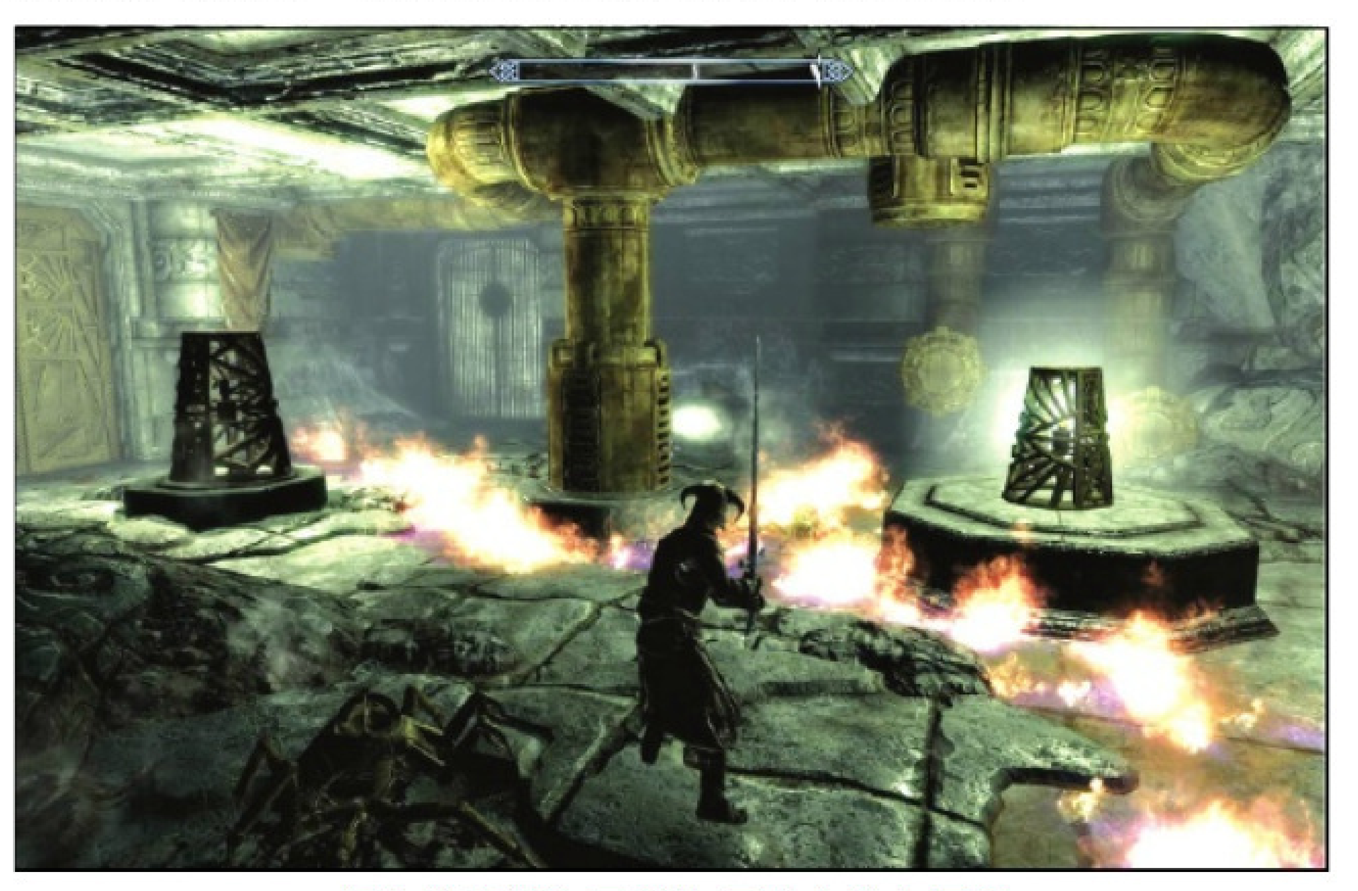
结果是主角不但获准进入法师学院，而且还成了学徒。直奔学院二楼，向兽人法师Urag询问关于“上古卷轴”的事情。在他展示给主角两本书后再次对话，得知对此最熟悉的是一个叫Septimus Signus的法师，他已经离开学院很久了，躲在不远处的冰川某地研究矮人知识。

14.见识超凡（Discerning the Transmundane）

离开学院，按照任务指示向极北之地的冰川进发，在一块巨大的冰川下有一个不起眼的入口，这就是Septimus Signus's Outpost。进去之后见到了这位疯疯癫癫的老法师Septimus，他讲述了“上古卷轴”是一个记载着过去直到未来所发生的一切事情的神器，并且给了主角1个球体和1个方块。球体可以用来发出声音，打开矮人地下城的大门，方块则可以避免主角的眼睛被“上古卷轴”灼伤，并将他需要的知识储存进去。主角需要通过精灵之牙（Alftand）地城进入矮人的巨大地下城——黑境（Blackreach）。

一路向西南方向来到精灵之牙，发现这里一片狼藉，看来已经有不少觊觎矮人宝藏和知识的探险者丧命于此。进入地下城后，地上大片血迹表明这里危机四伏。矮人虽然已经神秘失踪几千年了，但他们的机械和魔法技术让他们的机器人守卫毫不倦怠地守护着主人的秘密。主角首先会面对一些蜘蛛一样机械工人，消灭它们后来到一扇锁住的铁门前。眼见无法通过，只能从右侧小路过去，杀死一个被这里的陷阱折磨疯了的叫J'darr的虎人后继续前进。

前方不断传来巨大机器的轰鸣声提示着越接近深处，矮人的机械守护力量越强。果然，一种Sphere的守护者挡住了去路，一路杀过去，如果觉得战斗过于困难的话这里有个诀窍，那就是遍地的燃油可以用火焰法术点燃。


矮人的机械守卫抗物理攻击能力很强


顺利打开了保存上古卷轴的机器

一路来到Alftand Animonculory，是一处螺旋状的阶梯，充满了Falmer，也就是传说中的种族——雪精灵。如果不愿从上面一路跑下来，可以用Become Ethereal龙吼直接跳到最底层。Falmer这种生物因为常年生活在地下导致双目失明，所以潜行后暗杀是一个比较好的方式。

在最底层左拐来到Alftand Cathedral大门前，到对面的台子上拉动拉杆后铁门打开，消灭附近的Falmer后，在圆盘状的矮人装置上按E键，出现前往下层的楼梯。沿楼梯下去，进入地城黑境。

黑境里的环境错综复杂，充满着Falmer和他们的人类奴隶，尽量不要随意乱跑以免陷入重围。如果非要通过某一区域也可以潜行后启动巨大的蒸汽机器人，让它去清理大片的雪精灵敌人。

按照地图上箭头指引的方向找到细雨之塔（Tower of Mzark）的入口，拉动拉杆启动升降机。进入之后来到巨大的矮人魔法装置启动仪器前，将Septimus给的方块放到最右边，然后从右至左依次按键：第1个按钮不按，第2个按钮按4下，第3个不按，第4个按2下，第5个按1下。前方巨大的魔法机器发出轰鸣声，“上古卷轴”现世。取走“上古卷轴”和方块，下一步是要将方块归还给Septimus并且带着“上古卷轴”回到高吼峰修道院的Time-Wound处阅读。

15.奥杜因的末日（Alduin's Ban）

阅读“上古卷轴”之后，主角通过“上古卷轴”看到了千年前的那场大战，原来以前的3个英雄因为无法打败奥杜因，所以才用“上古卷轴”把奥杜因抛入时空之流，来到了现世。主角学会了Dragonrend龙吼之后，关闭了卷轴。

突然，奥杜因出现了，他感应到了“上古卷轴”的能量而直接到此攻击，主角需要在Paarthurnax的帮助下打败他。这是一场硬仗，奥杜因再次使用了当初把主角救出法场的陨石雨龙吼，主角必须尽快使用刚刚学会的Dragonrend龙吼把他束缚在地面上以便攻击。经过艰苦的奋战，终于打败了奥杜因——世界吞噬者！这是千年来多少英雄无法做到的伟业，Paarthurnax也不禁感慨于主角的力量。

奥杜因虽然被打败，但是他还是逃走了，至于他逃向何方就连Paarthurnax也不知道，他建议主角捕捉1个奥杜因的手下问出奥杜因的去向。Paarthurnax提到了皖润城的领主宫殿Dragonreach很多年前就是用来捕捉巨龙并且成功的地方，他建议主角去和Jarl商议一下再次捕捉巨龙的事宜。

来到了皖润城的Dragonreach，Jarl并不愿意让整座城市冒险，因为Ulfric和Tullius将军的军队正在移动，他希望主角能通过Greybeards来组织一次和平会议，签订停战协定后他才会帮忙捕捉巨龙。此时主角需要再次去找Arngeir大师。

16.无尽的季节（Season Unending）

再次来到了神圣的高吼峰修道院，见到Arngeir大师，他根据传说告诉主角奥杜因很可能逃到了沉睡净土领域松加德（Sovngarde）——诺德人死后灵魂所在地，并且吞噬那里的灵魂来补充自己的力量。经过主角的劝说，本来不问世事的Arngeir同意召开和平会议，毕竟Greybeards的影响力还是很大的。主角需要去寻找战争双方的领袖——Ulfric Stormcloak和General Tullius，当年在法场上的人又要碰面了。

首先要去找叛军领袖Ulfric，他居住在风舵城的众王之殿（Palace of the Kings），起初他并不同意出席会议，这源于他对帝国军队偷袭的恐惧。在主角表明了奥杜因已经回归并且Greybeards不会让帝国军队趁他不在进攻之后，他才同意出席会议。接下来要做的就是去孤独城劝说General Tullius参加会议，帝国军事总督General Tullius就在孤独城的阴郁堡（Castle Dour）大本营里，进去之后直奔主题并且成功劝说他参加会议后，返回高吼峰修道院。

来到修道院会议室，发现大家都到齐了，包括Thalmor大使、Esbern、Delphine等人也都出席了会议。Ulfric果然不是省油的灯，他对Thalmor大使的出席很不满，因为就是这些精灵在追杀Talos信仰者。Greybeards这些老狐狸“果断”地把这个难题交给了主角，经过主角的劝说，Ulfric同意坐下参加会议。

会议果然火药味道十足，Ulfric上来就要求取得马卡什城作为他停战的条件，而帝国方则希望取得裂谷城或者留冬城的统治权。当主角说出方案后Ulfric大怒，认为主角是站在帝国方面的，起身刚要走，Esbern站了出来，开始诉说起奥杜因回归的可怕。

Ulfric终于冷静了下来，但是他还是要求福尔克瑞斯城（Falkreath）更换一个亲近叛军的领主并将这个决定权交给了主角。最后，主角的最佳方案终于让双方取得了共识：将马卡什城交



Ulfric得知奥杜因回归，于是同意参加和平会议

给Ulfric，裂谷城交给帝国，福尔克瑞斯城更换亲近Ulfric的领主。



召唤巨龙Odahviing

17.堕落者（The Fallen）

会议结束后，Esbern教会主角一个新的龙吼——召唤巨龙Odahviing，主角需要回到Dragonreach宫殿准备捕捉他。

来到Dragonreach宫殿，Jarl Balgruuf按照承诺布置好了人马并将整个城市的命运交给了主角。使用刚学会的Call Dragon龙吼将Odahviing召唤来，和士兵们一起奋战吧，记得Dragonrend龙吼依旧有用，将Odahviing引到大厅的陷阱之下就可以捉住他了。

抓住巨龙之后审问他，Odahviing说，在主角打败奥杜因之后包括他在内的很多龙对奥杜因的力量产生了怀疑，而奥杜因也确实逃到了松加德去吸取灵魂重整力量。他还告知通向松加德的传送门在Skuldafn，一座位于山峦之上的神庙，如果愿意放他自由，他愿载着主角飞过去。



18.世界吞噬者之巢（The World-eaters Eyrie）

答应他，命令侧面的卫兵解开陷阱，Odahviing如约载着主角飞到了月桂之恩神庙（Skuldafn Temple），主角要独自找到传送门进入松加德。

这里是一座巨大的神庙，充满着Darugr和巨龙，潜行似乎已经不大可能了，只有硬闯，不过不要恋战，尽快进入前方的Skuldafn Temple。进入之后，前方的3根石柱从左至右依次是鸟、蛇、鸟，打开铁门继续前进，虽然前路充满了蜘蛛和Draugr，但相信对于通过了许多巨龙之战的主角来说应该不在话下。

到了下一个石柱之处从左到右依次是鱼、蛇、鸟，记得左右的石柱要上楼设置。

继续前进来到设有机关的门前，打败Darugr Overlord取得它身上的钻石龙爪，对应图案打开大门。进去后有一面力量符文墙壁，学会新龙吼Storm Call，主角可以通过召唤风暴来攻击敌人了。

往前走就可以来到地面，按照任务箭头的方向来到由1名龙祭司守护的传送门处，他召唤了很多上古龙攻击主角，战斗难度很大。使用刚学会的召唤风暴龙吼，尽全力对付龙祭司，杀死他后用他的法杖打开封印，开启通往松加德的传送门。

19.松加德（Sovngarde）

终于，主角来到了所有诺德人勇士们的灵魂归宿地——松加德，这里的美景几乎让人忘却了此行的重要任务。和一名叛军士兵的灵魂交谈后，必须穿过层层迷雾并想办法进入Hall of Valor，也就是只有英雄的灵魂才能进入的圣殿。

来到了圣殿大门前，一名叫Tsun的勇士说明必须要经过试炼才能进入大殿。战胜他，进入圣殿后发现了很多传说中的人物，例如Ysgramor、Olaf等人。找到在通过“上古卷轴”学习Dragonrend龙吼时看到的3位曾经猎杀奥杜因却失败了的勇士，主角要同这3位勇士一起前去驱散奥杜因的迷雾并且打败他！

20.屠龙者（Dragonslayer）

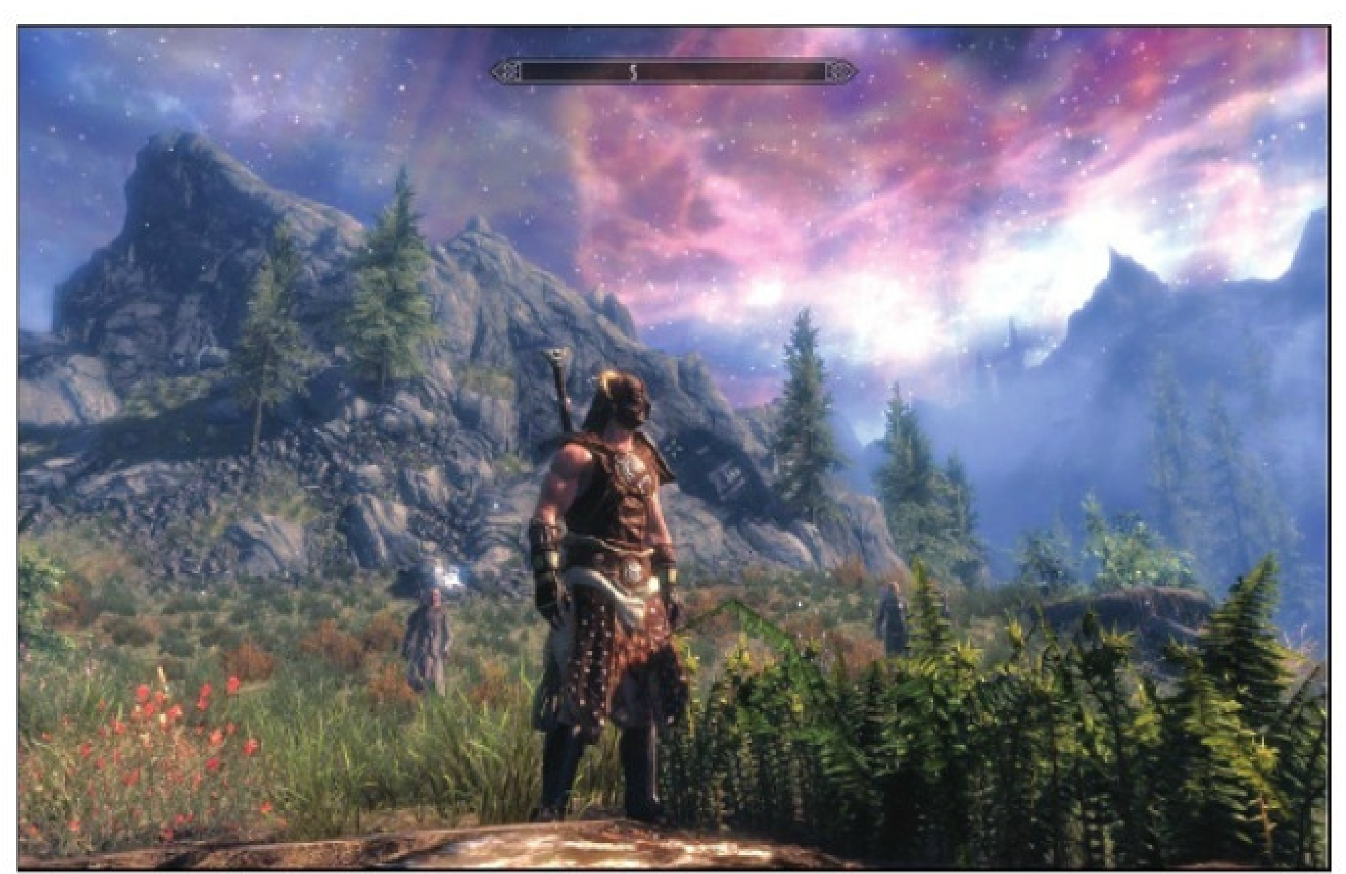
在Hall of Valor大殿前，主角与3位勇士连续3次共同使用Clear Skies龙吼驱散迷雾，奥杜因被迫现身，准备最后的大决战吧。

有3位勇士的相助，与奥杜因的这一战要简单一些，他仍旧是使用陨石雨这个老招数，主角使用Dragonrend和其他龙吼，终于在诺德人的勇士长眠之地一劳永逸地消灭了奥杜因——世界吞噬者，时间龙神的长子，给松加德和天际乃至整个世界带来了宁静！

战斗结束了，松加德恢复了以往的和平，和Tsun交谈后他传授给主角1个新的龙吼Call of Valor，此后就可以从松加德召唤勇士的灵魂前来助战了。离开松加德之后回到Paarthurnax之处，和他交谈后他带领全部龙族离去了，只有Odahviing留了下来，今后可通过龙吼召唤他。

至此，《上古卷轴Ⅴ——天际》的主线任务结束了，英勇的主角拯救了世界，阻止并消灭了恶龙奥杜因，无愧于龙裔的身份和使命，但是冒险并没有就此结束！

英雄，将会再次踏上旅程，而史诗则将由你继续谱写！P


英勇的主角拯救了松加德，也拯救了世界

缅怀欧美角色扮演游戏中逐渐消逝的形而上学

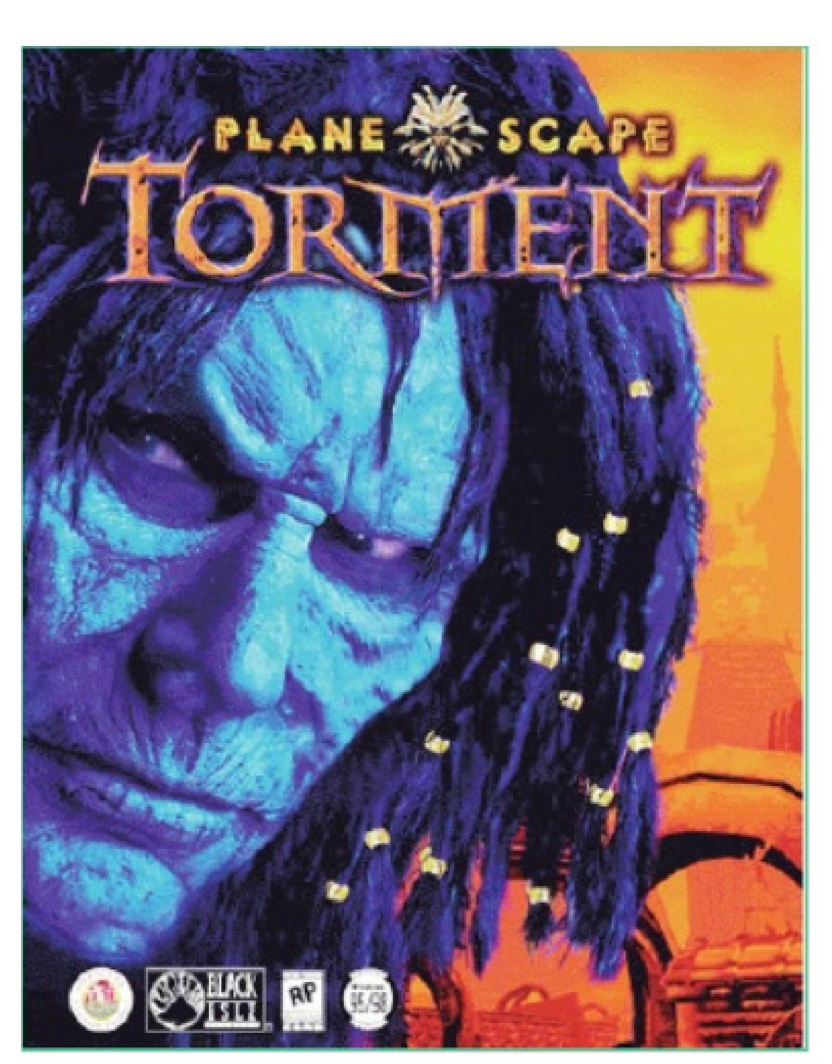
■天津 半神巫妖

This is the entrance,what leading to the heaven

我希望我的游戏人生里充满了如秋天的落叶拂过脸颊一般美妙的哲学味道。如果有一天形而上学最终消逝于浮华的空虚之中，那么上帝还能给我留下什么乐趣呢？

——半神巫妖

在我的眼中，如同那些名垂青史的其他艺术形式中的伟大作品一样，每一款游戏同样是饱含着艺术家深邃思想和灵感火花的艺术品。真正的玩家如果愿意用灵魂去品味，那么就可以看穿那屏幕，体验出每一款游戏独有的、光辉的艺术精华。而在这些艺术精华之中，哲学理念是最不为人知却也是最重要的，甚至说游戏的发展变革都是建立在其背后哲学理念的改变上也不为过。今天我们就以欧美角色扮演这个游戏类型为例，看看这些年发生在其中的某一哲学理念的变化。



哲学理念运用的巅峰之作《异域镇魂曲》

我们要说的这一哲学理念，就是曾被广泛批判的、与辩证法对立的形而上学。首先让我们来明确一下哲学范畴内的形而上学的定义。

形而上学，英文为Metaphysics，原本是哲学范畴内探讨宇宙根本原理的流派。这个词语最早是亚里士多德一部著作的名称，Meta的意思是超越，Physics为物理学。所以从字面意思上讲，指的是超越物理学范畴的对宇宙本源的认识。而中文译名“形而上学”则取自《易经》的“形而上者谓之道，形而下者谓之器”。这一哲学流派也被称为“第一哲学”，其核心是对所有事物的“终极实在”的研究。形而上学流派认为：我们对世界上的一切事物的认识，都被很多东西误导着，就好像一把直尺插在水中，因为光线的误导我们看到的是一把弯尺一样。形而上学者追求的，是尽可能地排除掉这些误导，尽可能地挖掘事物的本来面目。因此，形而上学者经常会对包括自身在内的所有事物的本来面目持怀疑态度，比如他们经常会问：昨天的我和今天的我是否还是同一个人？当一个事物的外在、性质改变了，还是否是同一个事物？

其实，这种哲学层面的形而上学只是一种流派和思想而已，但是后来被马克思主义者当做了辩证法的对立面。马克思主义者批评形而上学是孤立的、片面的、静止的看问题，也许这是一种对形而上学的曲解。当然，哲学本身并不是本文探讨的主题，我们只能说，从此之后，形而上学变成了一种近乎贬义的词语。它更多地代表了那种“根据事物的某一片面印象来判断事物”的代名词。虽然对形而上学的认识有这样那样的不同，但是不可否认的是这种哲学思想深深的渗透到了社会生活







左上图：老式RPG总有一些人物能让玩家记住很久

左下图：《龙腾世纪——起源》要比其续作更加深入人心

右上图：其实玩家对于怎么玩《上古卷轴》远比制作商更有想象力

右下图：蝙蝠侠最容易“形而上学”





的各个领域之中，其中也包括游戏业。而在游戏的范畴内，尤其是欧美角色扮演游戏范畴内的形而上学，则更多的指的是在游戏设定、方式上将某些游戏元素的一些片面印象当做这个元素的定义和规则去设计。也许读者会觉得这句话很晦涩，没关系，我们就先从十几年前的一些老游戏开始回顾，分析一下这些游戏中的形而上学理念，然后再把目光转回到现在，看看这些形而上学理念是如何逐渐消逝的吧。

游戏中的形而上学理念

既然要举例，我们就举一些最具鲜明特点、最能代表一个时代的作品。在上世纪90年代，欧美传统角色扮演游戏的代表性作品均是以“龙与地下城”规则为标志的。这份名单里包括了建立在““龙与地下城””二版规则上的《博德之门》系列、《冰风谷》系列（《冰风谷2》介乎于二版三版规则之间）、《异域镇魂曲》以及建立在三版规则之上的《无冬之夜》系列等奇幻大作。而这些游戏，最能体现出当时游戏制作理念中的形而上学。比如，在这些游戏的职业设定上，就有着一些可以研究的地方。拿二版“龙与地下城”规则的《博德之门》来说，如果玩家选择了矮人或者半兽人种族，那么是不可以扮演法师的。而如果拿出法师这个职业，也可以看出一些端倪：在游戏中的法师不可以穿甲，不可以挥舞过于笨重的武器。须知在人们普遍的印象中，法师这个职业就是很少有矮人和半兽人，而且法师给人们的印象也确实是身穿长袍手拿法杖。于是，游戏制作方将这两个印象反过来作为了这个职业的定义设定成了规则，这就是形而上学的哲学理念。

更为体现形而上学的，就是这些““龙与地下城””规则游戏在建立玩家人物的时候，需要玩家选择阵营。所谓的阵营指的是玩家对自己所建人物性格的一个确立。阵营包括九个：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶、混乱邪恶。这些阵营基本涵盖了现实中的每一类人性。这种还没有进行游戏，就先对人物的善恶阵营进行确立的游戏规则与现今游戏形成了鲜明的对比。这样一来，玩家在游戏中的所作所为肯定会受到提前就确立了的善恶阵营的影响。

那么这种形而上学的游戏设计对角色扮演游戏起到了什么作用呢？

第一就是让游戏中的所有事物都变得特点鲜明起来。因为形而上学某种意义上就是指的“按照片面的几个印象判断事物”的哲学思想。如此一来，游戏中的职业、种族、物品、魔法、历史等元素均是以玩家耳熟能详的“印象”为标准制作的：法师身穿长袍、精灵都喜欢双持弯刀、矮人性格大多比较粗暴、大部分半身人都是盗贼……第二，玩家自己扮演的角色形象更加丰满了。这也是形而上学的最大优势之一：用几个“印象”作为点，最终撑起一个完整的人物形象。当玩家在选择了种族、职业之后，又确立了善恶阵营甚至宗教信仰之后，这些“印象点”一下子让这个人物在还没有正式开始游戏之前就鲜活了起来，仿佛早就存在并且一直有着属于这个人物自己的身世、性格和处事方法。在那个2D画面的时代，屏幕上的一个几厘米的玩家人物就能让玩家乐此不疲的扮演，原因就在于这种形而上学的理念。

到了第三版的《无冬之夜》系列游戏中，形而上学的味道其实已经开始了有所减弱了。矮人也可以扮演法师，法师也可以通过奥术骑士这个职业穿盔甲了，但是还是可以看出形而上学的哲学理念依旧占据着主流。比如红袍法师这样的进阶职业，必须要求玩家阵营不能是善良，否则就无法继续在这个职业上升级。这种设计在现在看来形而上学得有一些可爱了：玩家为了继续升级某一职业，就不能在游戏里干好事……但是这就是老式角色扮演游戏，也是形

而上学的魅力：既然红袍法师大部分都是邪恶的，那么玩家想要升级也必须是邪恶阵营，以配合红袍法师这个事物的“片面印象”。看似荒诞的设计，却让整个游戏充满了代入感和令人激动的扮演热情。

玩家每次以不同的人物进行游戏，都能感觉到这个人物身上那与众不同的独特魅力。这些魅力因着玩家对各种“印象点”的选择不同而都不一样。玩家这次进入游戏可以感觉到自己是一个邪恶的法师，追求着死灵法术；下次就变成一个脾气暴躁的狂战士矮人，只想着战斗和荣耀；又或者是一个心地纯真、信仰坚定的精灵少女……甚至也可以体验一下反传统的角色，比如外表看上去人畜无害的却信仰了邪神的少女杀手、身为邪恶的灰矮人但是却秉承着骑士之心的圣武士等等。这些感觉，绝不是现代角色扮演游戏中大多要靠玩家脑补能够补来的，恰恰是靠着形而上学的哲学理念在游戏中通过各种“印象”构成的“点”撑起来的，大大增强了角色扮演游戏最核心也是最基本的真谛：“扮演”二字的乐趣。也是这种感觉，给了当时的角色扮演玩家那种灵魂最深处的电流掠过一般的颤动。


《上古卷轴》并不缺乏丰富的世界观，只可惜没有深入



《阿玛拉王国——惩罚》大大提高了RPG的动作性，但是却削弱了角色扮演的成分

形而上学理念的逐渐消逝

随着科技的进步，游戏业界在最近十年开始了新一轮的更新和革命，很多过去的经典品牌不复存在，取而代之的是一些新的王者。

欧美角色扮演游戏也开始了洗牌，建立在“龙与地下城”规则上的游戏逐渐消失于市场，一些结合了动作游戏的简单规则的角色扮演游戏走上了前台。我们可以认为是现代社会的快节奏让玩家没时间去研究“龙与地下城”那繁复的规则而选择了相对越来越简单的规则下的游戏。但是这种规则和设定上的简约化趋势也同时带走了老式游戏中那种形而上学的独特魅力。比如最近几年在角色扮演领域的不二王者《上古卷轴》系列，虽然也是上世纪90年代的老品牌，但是她代表的更多的是一种规则上的简约化。

2006年的《上古卷轴Ⅳ——湮灭》，玩家还有力量、智力、体质等等人物属性，到了2011年的《上古卷轴Ⅴ——天际》，干脆连这些最基本的人物属性都去掉了，这就是一个规则简约化的趋势。在《上古卷轴Ⅴ——天际》中，玩家没有阵营选择、没有人物属性、没有人物背景，甚至连职业这种最基本的设定都没有。美其名曰玩家可以自由自在的玩游戏，实际上缺少了这些印象构成的“点”，玩家的人物显得无比的苍白。玩家的任何一个人物，刚才还穿着重甲挥舞巨斧，现在一高兴，可以全部扔掉开始使用法术，再过一会玩家看了一部刺客电影，又开始玩潜行……没有阵营的设定，玩家半小时前可以在一个村庄里为了一袋金币屠杀了整个村子，半小时后又跑到另一个城市里帮助领主打败土匪。

玩家的人物身上充满了荒谬的自相矛盾，这种矛盾造成了玩家对自己的人物定位严重缺失。也就是说玩家自己都不知道自己在扮演什么。不要说达到老式游戏中那种邪恶人类法师、狂暴矮人战士、纯真精灵少女牧师等等这种有鲜明特点的定位水准，就是自己扮演的人物到底是一个好人还是坏人都分不清楚。

画面的精美、世界的庞大、战斗的直观确实是现代角色扮演游戏的进步，但是不是在角色扮演这个字眼的最基本的含义上却反而倒退了呢？

有的玩家会说，这种简约规则下的游戏也可以体验到扮演的乐趣，你自己不会脑补么？比如你想做一个善良的战士，那么就不要去屠杀无辜村民好了。如果想扮演纯粹的法师，那么也没人逼着你穿盔甲，自己坚持穿法袍就好了。这里就有一些反驳的话了，第一，如果一款游戏什么都要靠玩家脑补、幻想、拼命克制去维持一个角色的鲜明形象，那么还要游戏开发商做什么？第二，也许我可以坚持做一个不

穿盔甲穿法袍的法师，但是如果我周围的NPC一个个随便穿着重甲施法，那么法师这个职业的形象仍旧建立不起来。须知，角色扮演游戏同动作、冒险、射击游戏不同，在动作游戏《蝙蝠侠——阿卡姆之城》中，玩家“扮演”的就是蝙蝠侠，因此这款游戏“形而上学”起来就很简单了：只要玩家操纵的那个人物穿着蝙蝠衣、戴着面具、身上一堆高科技装备、NPC看到会大喊“蝙蝠侠！”就可以了。但是在角色扮演游戏中，玩家操纵的那个人物并没有蝙蝠侠这么鲜明的、七岁孩子一眼便知的“印象”标签。可以说，玩家操纵的那个人物的形象需要临时建立，而如果没有形而上学的哲学理念作为指导，那么这个人物的形象就会建立不起来，玩家操纵的就是一具行尸走肉。

其实，大多数角色扮演游戏开发商也认识到了这个人物形象缺失的问题，但是他们采取的是另一种方式解决它。在《上古卷轴》中，玩家如果某一项技能很高，比如幻术系法术，那么NPC看到玩家就会说“你就是会摆弄两下幻术的家伙呀，不错。”一类的对话。这种方法第一次遇到时玩家会觉得新鲜，并且确实感觉到了自己人物是与众不同的，但是时间一长也照样变得毫无作用：当你走在大街上，从卫兵到市民到商人见到你头一句话都是“你会摆弄两下幻术呀，不错。”的时候，你肯定会认识到，这只是一种游戏机制而已了。而且，即使是这种游戏机制，做得也并不完善。比如在《上古卷轴5：天际》中，众所周知高精灵（Altmer）的政治组织梭默（Thalmor）到天际省（Skyrim）就是为了抓捕信仰塔洛斯（Talos）的诺德人（Nord）的，但是即使玩家自己的人物本身就是一个高精灵，在遇到了梭默士兵后，他们照样会对玩家说“我是来提醒你们的国王不要背叛你们的精灵主子的”这样的话。这种机制的不完善的后果就是瞬间让玩家的扮演代入感完全崩塌。

最为遗憾的是，角色扮演游戏在最近几年迎来了爆发之后，基本都走上了这样一条削弱形而上学的扮演代入感，增强游戏的动作性的偏离之路。

比如前几年打着《博德之门》精神继承者的《龙腾世纪——起源》，就让老式角色扮演爱好者看到了一线曙光：这款游戏不但恢复了老式角色扮演游戏的一些形而上学的处理手法，甚至做到了玩家扮演的角色出身不同，第一段剧情都不相同的地步。但是《龙腾世纪2》到此做成了什么样子相信不用我多说了，这款游戏甚至被批评为是一款彻头彻尾的动作游戏，不但一代中的形而上学理念完全被取消了，甚至连扮演的人物姓名都固定了下来。

越来越多的游戏品牌走上了这种偏离了角色扮演真谛的道路，比如《质量效应》之于《星球大战——旧共和国武士》《龙之纪元2》之于前作等等。唯一值得欣慰的是以创造了形而上学哲学理念的巅峰之作《异域镇魂曲》的黑岛工作室的延续：黑曜石，仍旧在《辐射——新维加斯》中小小的摆弄了一把形而上学。在《辐射——新维加斯》中，黑曜石大大强化了派系的作用，不但利用了娴熟的形而上学处理方法给每一个派系贴上了这样那样的的“印象”标签，而且还做到了让玩家加入这些派系后，对主线、支线剧情有不同的影响。其实，《辐射——新维加斯》的成功恰恰是一条新路，它证明了在玩家越来越重视动作性、火爆性的今天，老式的形而上学处理方法照样有生存之道并且会对整部游戏的水准起到一个较大的提升作用。


《辐射——新维加斯》的派系很形而上学


《龙腾世纪2》的动作性大大加强了


《无冬之夜2》的最终一战，根据队友的背景不同、你对他们的态度不同，他们的立场也会不同


《质量效应》虽然削弱了形而上学，但是用对话和队友系统做了弥补

确实，我们为角色扮演游戏吸收了其他游戏类型（比如动作类、潜入类）的优秀元素的同时，也没必要一定得放弃自身原有的优点和优势。

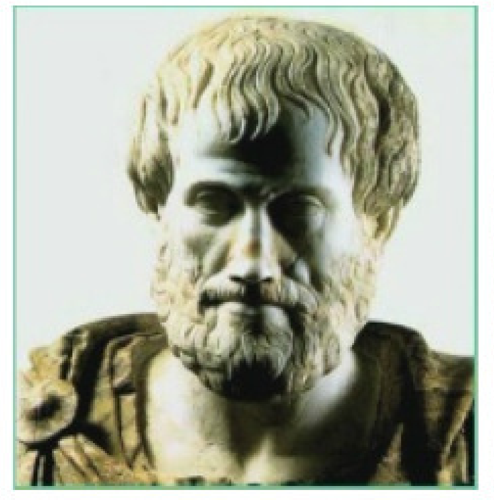
游戏中形而上学的哲学理念也不是一种对游戏自由度的束缚，相反，它会让你这部游戏中所体现出的自由选项更加饱满和真实。试想一下，在《上古卷轴5——天际》中，玩家可以选择宗教信仰，那么玩家在扮演一名信仰塔洛斯的高精灵时会遇到什么情景呢？会不会被痛恨塔洛斯崇拜的高精灵的间谍追杀？会不会被同样信仰塔洛斯但是痛恨高精灵的诺德人接纳？玩家自身因为种族和信仰产生的矛盾一下子就有了一个爆发的点，这样一来游戏的代入感是不是就大大增强了呢？多一些这样形而上学的点，角色扮演游戏的世界观才会像一张大网一样结实、可靠。相反，现在的《上古卷轴》，玩家除了上来能够选择种族外，其余什么形而上学的“印象点”都没有，那么人性的冲突、宗教的隔阂、政治的分歧等等又从何谈起呢？玩家在游戏中只面对着两种人：敌人和普通NPC，那么即使你在游戏里放上几百本书籍想要塑造一个深刻、庞大的世界观，但是玩家在扮演的过程中体会不到其中的各种不同，也是徒劳无功的。

这就是最近的《阿玛拉王国——惩罚》的处理手法：加强动作性以至于游戏的打击感几乎赶上了顶级动作游戏，却对形而上学的一些角色扮演成分削弱得很厉害。但是又怕自己塑造的这个世界“不厚重”，于是往游戏里放进去比《上古卷轴》还要多的书籍，广告中也大肆宣扬R.A.萨尔瓦多（著名奇幻小说作家，代表作《黑暗精灵》系列）负责游戏剧本。可是效果呢？《阿玛拉王国》的玩家现在每天都在里面打打杀杀，在绚丽的打击特效中分泌着肾上腺激素，但是你要是抓他们一个过来，问问这个世界到底有几个种族、有几大王国、魔法规则到底是什么，估计他们一个也回答不上来。

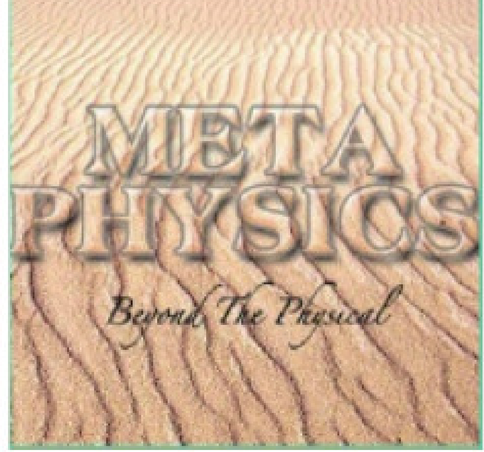
这就是了，游戏内书籍的数量繁多并不等于你的角色扮演体验就一定丰富，没有那些从建立人物开始，一直延续到对话、游戏规则中的形而上学哲学理念，只靠一些临时编造的历史书籍，照样无法带给这款游戏大量的角色扮演味道。


为了加强形而上学的魅力，《无冬之夜2》资料片甚至采用了一头熊作为队友


《辐射Ⅲ》里玩家也许可以摆出这么多的造型，但是游戏却没有为这些造型准备不同的“印象点”



亚里士多德



Metaphysics：形而上学


右边人物便是R.A.萨尔瓦多塑造的黑暗精灵崔斯特

我们希望未来的角色扮演游戏能够成熟起来，在不断吸收新元素的同时保留自己赖以成名并且独一无二的原有优势。将动作性和有哲学韵味的扮演体验结合起来，把角色扮演这四个字落到实处，让玩家真正能从灵魂深处体验到不一样的一段人生。

谨以此文，缅怀欧美角色扮演游戏中那带给我无数乐趣的、逐渐消逝的形而上学。也许《上古卷轴5》可以有1000万美元的销量，但是玩家依旧记不清其中任何一位NPC的姓名和个性。而《博德之门》却让我在十几年之后依然记得游侠明斯克和他的宇宙无敌大仓鼠布布，也许这就是哲学理念带来的差距吧……

如果从此再无单机游戏

过去的给予，今日的赋予和未来的允予

■晶合实验室 无羌



“现在播报下一则新闻，从昨日起，各大知名的单机游戏制作公司纷纷出来表态，声明他们将彻底停止制作单机游戏并且退出单机游戏这块领域，下面请听详细报导。由于现今网络的日益发达，很多单机游戏的厂商都相继转行或是把他们现有的游戏转变成网络游戏，而手游的市场也给这些单机游戏制作公司造成了无形的压力……”

电视里的声音逐渐淡去，不知是被早上嘈杂的声音覆盖掉了还是我随着那“停止”和“退出”两个字也停止和退出了这个空间。说实在的，这则新闻并未让我的心情有任何波动，甚至连呼吸的节奏和心跳的频率都没有一丝变化。我很平静，而这种平静让我自己也很出乎意料，毕竟我曾经过着与单机游戏“相依为命”的日子，于是我的思绪带着这份包含着一点点出乎意料的平静出游了或者说是穿越了……

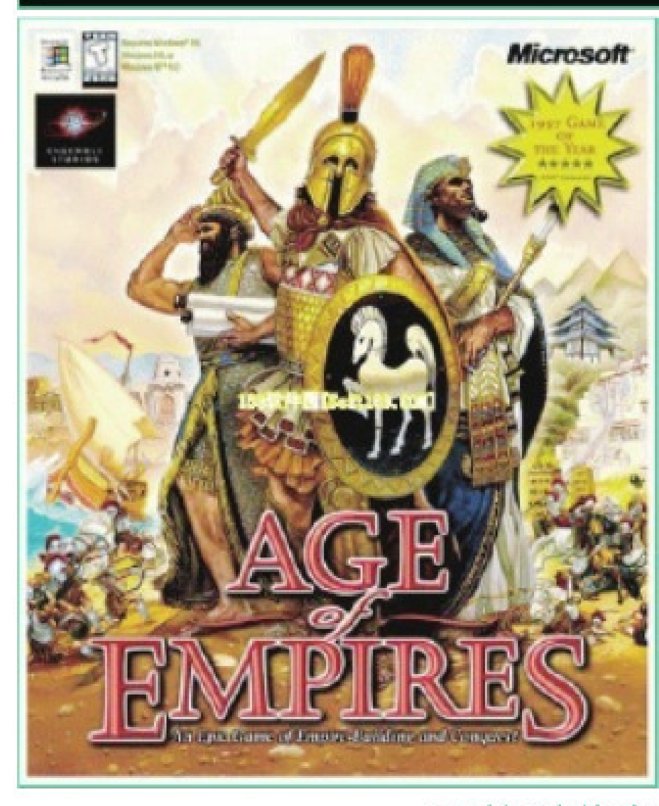
一样新的事物总是在不经意间被接受了，然后在长时间的经历中被认可，但接踵而来的却不是欣赏以及肯定，而是不满足以及质疑。

一，如果从此再没有单机游戏，那我们就只剩下怀念了

我们这一代的很多人都是伴随着电脑接受游戏的，记得那个时候父母总不让出去玩，所以最长的时间就是呆在家里，不想写作业也无事可做，突然某一天家里多了一台电脑，那是家里的第一台电脑，所以看着就觉得新鲜，可守着个电脑也不知









那时候陪伴我们一起长的游戏，如今仍然记忆犹新

道该干什么，总觉得它一定有好玩之处，却又不知道该从哪下手。记得那时买电脑是附赠游戏的，当中就有《仙剑奇侠传》和《索尼克》，于是这两张封面看起来很有意思的游戏盘就成为了最先的下手对象，也就是这样走入了一发不可收拾的电脑游戏时代。直到现在我也分不清，当时到底是电脑让我学会了玩游戏呢还是游戏让我学会了玩电脑，其实可能就在某个不经意间这两样新事物就这样相辅相成的被我接受了吧。

那个时期有几款游戏是一定会怀念的。

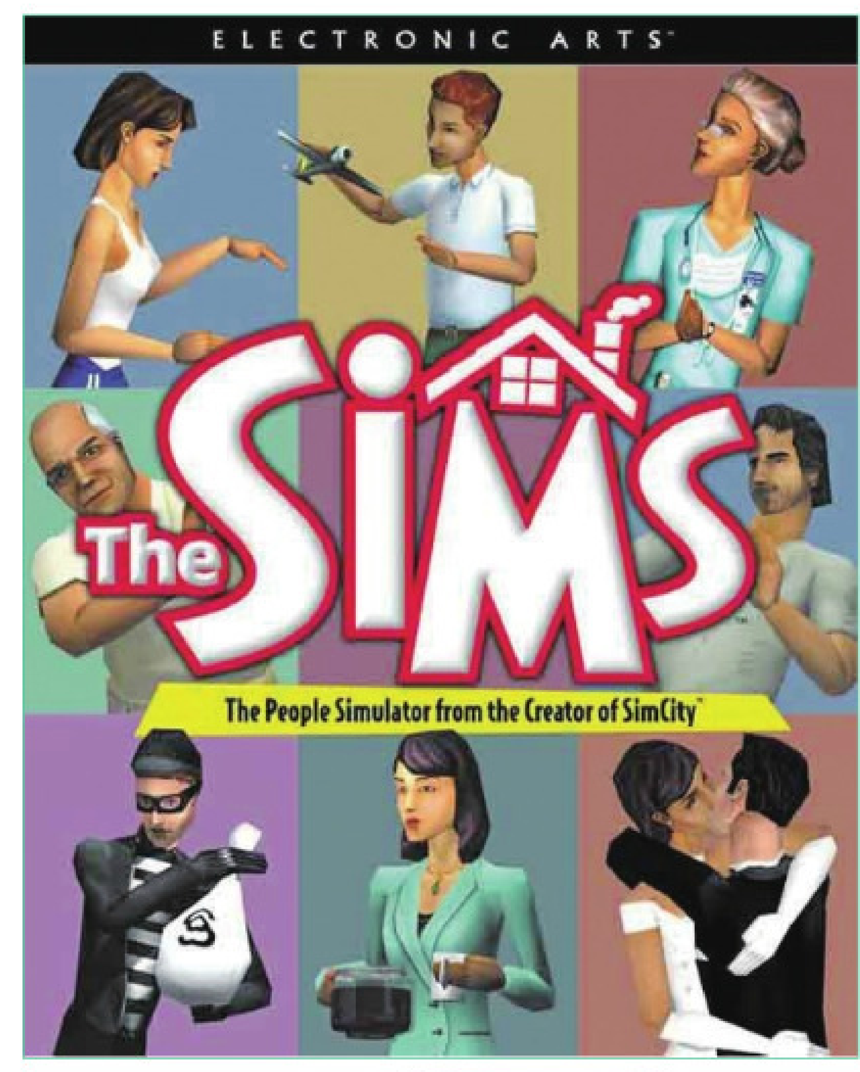
《仙剑奇侠传》是我玩的第一款RPG游戏，当然在当时根本也不知道什么是游戏类型，只知道这个游戏有故事情节。这个概念在当时是非常新奇的，因为平常的我们只在电视或是书中看到一个又一个故事，却没有想到故事可以变成游戏，并且自己可以成为主人公。我总喜欢控制着李逍遥到处走来走去，跟每一个路人说话，去到每一条小街道，这种感觉是美好的，或者说这种自己是大侠，成为推动故事情节的主要人物的感觉是美好的。玩穿了《仙剑奇侠传》之后，就仿佛经历了另一个人生，走完了另一种生活。

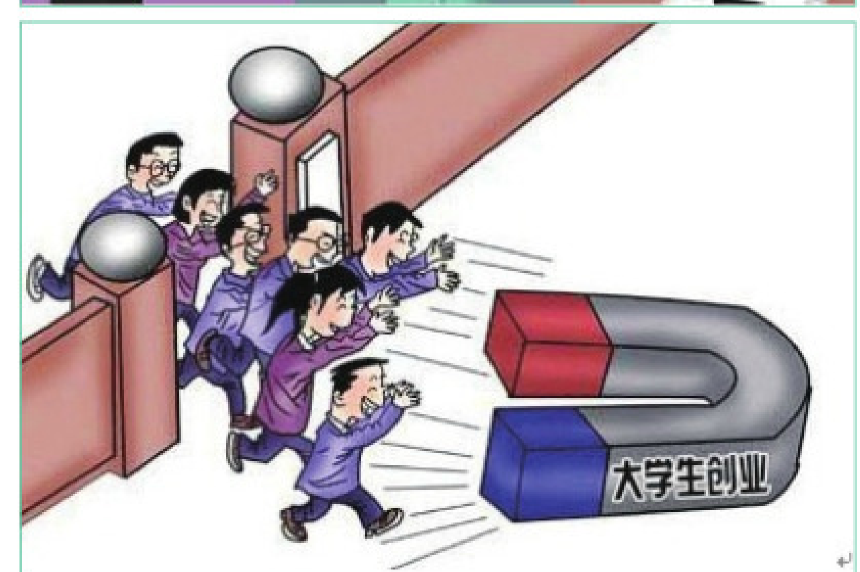
《帝国时代》是我过去最喜欢的一款游戏了，它虽然没有像《仙剑奇侠传》那样的故事主线，但它更自由，它给了我一个新的理念——策略。在这款游戏里，我不是推动故事的主人公，我是主宰。从无到有的生产理念是这个游戏的基本，而时代的进化，策略战的演变才是游戏的关键。这款游戏是主宰、创造、改变、策略的结合体。对于当时的我来说这款游戏给我的成就感是最大的，因为我的每一步计划与行动都能在短时间内看到因此带来的变化与影响。

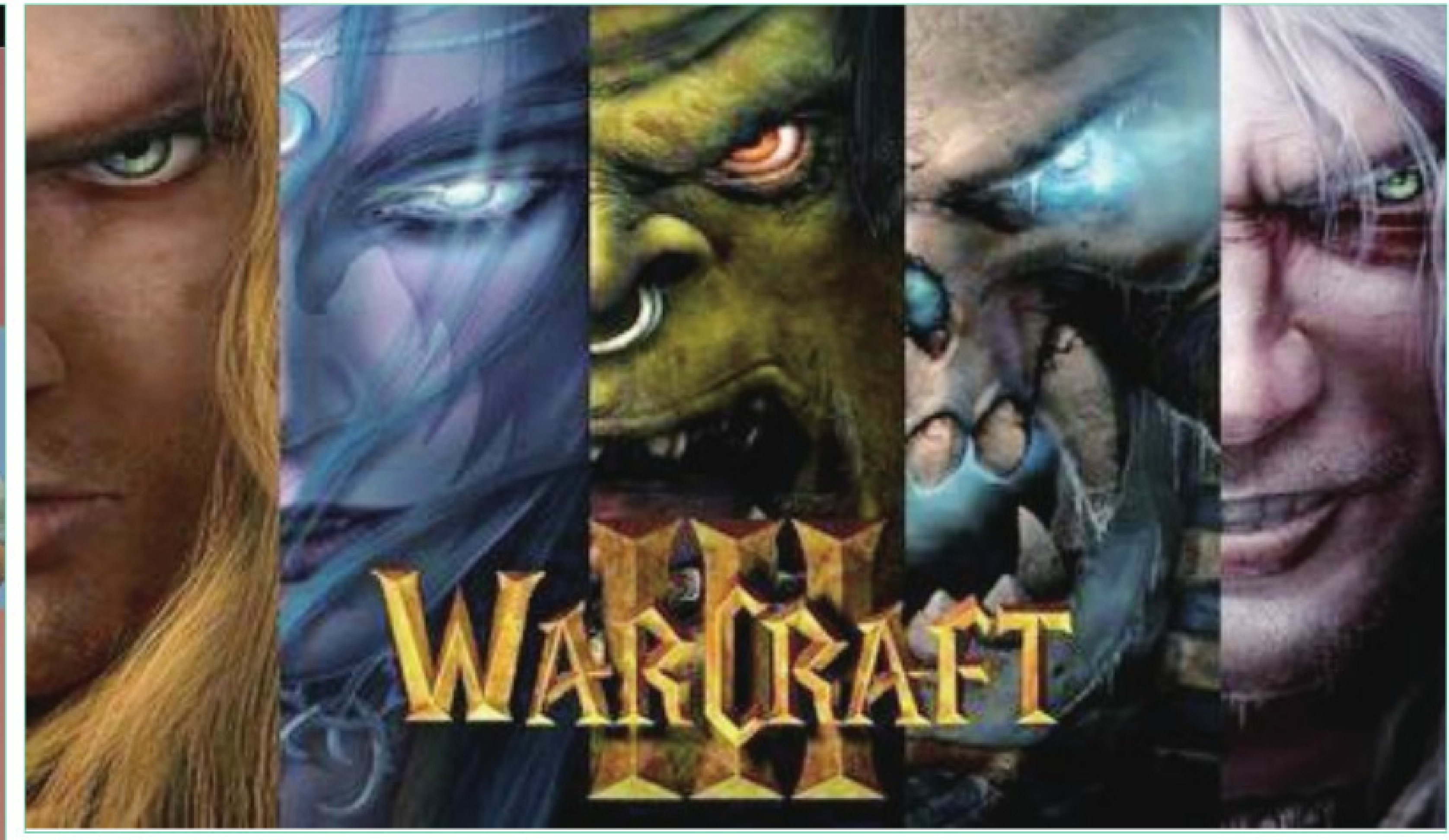
《大富翁》对当时的我来说是一款很特别的游戏，不仅仅因为它是把走棋式游戏带到了游戏中，更是因为它是一款以金钱为游戏核心的游戏。首先，它有国家之选，这让游戏更具吸引力，就好像把外面我们不曾去过的世界带到了游戏中。值得一提的是里面的股票理念，股票是游戏中的一个可玩和可控性很高的选项，但是这个选项又不完全主宰游戏，像以前的我刚开始玩的时候根本不知道股票是干什么用的，所以从来不接触，结果也不影响游戏流程，我照样还是可以取得获胜。只是后来和朋友玩多了，大家都说股票才是游戏的精华，股票玩好了，取赢那是必然也是很轻松的事情，这之后我才开始接触股票。这样既不完全影响游戏结果但又确实会让过程和进度更有意思的设置可以说是非常聪明的，也是这款游戏最特别的一点。另外让我觉得很神奇的一点就是里面加入了强盗和小偷的选项，我到现在都不知道这个用意究竟何在，难道只是仅仅让游戏更有趣一些吗，在我看来，首先这两个角色的卡通化设置其实就很有意思，他们在游戏里可以做的事情其实不脱离他们本身的形象，但在游戏里他们给我的感觉却是可爱的，所以这款游戏让我感觉仿佛可以去到全世界每个地方，而全世界每个地方都是近乎美好的。

《魔兽争霸》是不得不说的游戏，在我的过去里，它带来的很多概念都延续到了今天。这是款加入了英雄观念的游戏，这个英雄拥有绝对的主权并且足以影响整个游戏局面，游戏中的争强好胜和强烈的成就感在我记忆里留下了不可磨灭的痕迹。

《模拟人生》是另一款必须要说一说的游戏，它曾经影响以及改变了我的现实生活。我想这款游戏的出发点可能在于在现实中我们每一个人都只有一种人生一种活法，但我们内心里其实渴望生活中出现的不同的可能性，我们希望操控自己的人生却发现人生都是操控在别人或者命运手里。小时候，我们总期盼着长大，因为总觉得长大了，事情就都可以自己决定，不用再每件事情都是在父母的“旨意”下了，所以这款游戏的出现是惊人的，是恰好成就了我们心中所想所渴望的。它是以生活本身为基点的，造一个自己，经历生活琐碎：租房买房，学习工作，恋爱结婚，生子变老。与生活本身不同的是我们选择房子，选择工作，选择对象，我们是主宰，而对于那时候年纪还不大的我来说，这种选择自主性可谓是完全释放了我，像这样提前经历人生的方式，让我大概了解到了生活的本身是什么。其实这是不容易的，就算父母老师跟我们一再从各个方面讲述生活的形态，就算电视剧一再地演着那些夸张的生活琐事，我们其实还是一点概念都没有，可是这样子的方式在游戏中短时间内粗略地走过一生，让我们心里总归是对生活形态有一个基本的了解了。







左上图：《模拟人生》让我们经历自己主宰的生活

左下图：现在越来越多的毕业生希望创业

右图：《魔兽争霸Ⅲ》是一款不得不说的游戏

《三国志Ⅳ》其实算是一款结合历史的游戏，我以前的历史并不好，总觉得中国的历史太久远太漫长太乏味了。要说我是因为游戏才开始对历史感兴趣的那可是一点都没有错的，《三国志Ⅳ》这款游戏就是一个先例。

我的思绪猛的被抽了回来，突然有一种强烈的冲动想要把曾经陪伴过我的游戏再玩一次，算是一种追悼吧。我翻箱倒柜，翻出那些被压变形，脏得没法见人的游戏盘，那时候真有种想哭的感动啊，因为我必须赞扬一下自己这种不爱或者说是懒得扔掉旧东西的好习惯。我小心翼翼地打开游戏盘，那画面就像我当初第一次打开它们一样，只是少了一份期待却多了一丝怀念，不知为何，开始紧张，慢慢把盘推进光驱，电脑没有反应……继续没有反应……这种结果我是知道的，一早就知道的，这最新的电脑，最新的系统怎能愿意转动这早已过时的东西呢。我没有失落，反而更明白过去的这些单机游戏给予我们的从来就不是游戏本身，是那个时候的陪伴，是那个时候让我们渐渐明白的另一个世界的另一种活法。

二，如果从此再无单机游戏，那现在的我们该如何逃离纷扰拥有独自的沉静呢？

想想现在的我们早已不是那个傻傻接受各式新游戏的天真孩子了，是我们要的越来越多了还是游戏给我们的越来越少了呢？我们走出了那个总是拴住我们写作业的屋子，走出了无数次考试逼迫我们娱乐时间越来越少的教室，走出了父母担心着急我们玩游戏耽误学习的眼神，可走入的呢，走入了不是做对答案就能得100分的办公室，走入了各种复杂的人际关系，走入了时间的急流当中。我们需要一个空间可以让我们逃离这些是非，可以沉静在自己的世界里，单机游戏恰恰给了我们这样的一个空间，它让我们可以肆意的一个人享受和体验游戏，这是网络游戏所无法带来的。现在的网络游戏越来越注重团队与公会的作用，游戏里就相当于另一个小社会，让我们不得不与人交流，和他人一起玩，这中间就又带来了很多的是非纷扰，团队之间会有分歧，公会之间会有争议，我们有时候需要与人争吵，有时候又需要去迎合他人。已经累了的我们为什么还要像现实中一样辛苦地去玩游戏呢？所以单机游戏对于我们来说是一片净土，是我们思想上的世外桃源。

三，如果从此再无单机游戏，那它如今赋予我们的也将一并不复存在

现在的我们，在以什么样的眼光看待游戏又在以什么样的心态玩着游戏呢？游戏已经越来越成熟，无论从画质还是从可玩性与操作流畅度上都比从前有个飞跃，但是我们并不像从前那样单纯地去享受和欣赏游戏了，我们有的更多的是批评是吐槽是不满足。

我承认游戏越来越商业化，有些游戏实在是不堪入目，我们会难过会失望，但其实那是因为我们一直都在专注的看游戏本身。现在的游戏不再像以前给予我们的是很多概念的启蒙，是开始明白、开始懂得和学会。现在的游戏也不仅仅是给予了娱乐，它还在赋予，赋予我们这一代思想实现和创造能力的证明，赋予我们机会，平台和经历。

我记得刚从美国回来找工作的那段时期，是给我最大感悟的时期。我面试了很多家公司，但很有趣的是，大部分都是与游戏行业有关的公司，必须声明的是我并没有把我的游戏史写入简历里，所以这就大可以说明游戏以及游戏周边行业的公司企业越来越多。而这些企业的领导以及员工大部分都是我们这一代人，面试官都是很年轻的，他们都很统一的喜欢提几个问题：你喜欢玩游戏吗？你玩过哪些游戏？







左上图：《三国志Ⅳ》这款结合历史的游戏让玩家既记住了游戏也记住了这段三国历史

左下图：中国游戏开发者大会越来越热潮，可见现在的游戏开发市场也越来越大了

右图：游戏市场需要新的血液融入，就由创业来实现吧

你对国内游戏市场有哪些看法？我慢慢发现我面试成功的原因都归结于我身上的两大特点，第一，我在美国呆过6年，并不只是过去留学读书而已，是生活了6年，这对他们来说就好像已经看到了我把国外的文化，国外的先进思想带进他们公司带进他们产品的一幅未来景象，这第二点便是我玩游戏的经历，我接触过很多游戏这点在他们看来是一个不可小觑的优势也是必不可缺的一点。

现在有越来越多的毕业生选择创业，而创业的行列里最多的就是关于游戏的。近几年中国游戏开发者大会也成为了一个热潮，这个大会的规模可谓是一年比一年大，而这个大会里你所见到的那些游戏开发者们一定会让你觉得原来我们的时代早就到来了。所以，单机游戏不存在了，我们失去的不再是游戏本身而已，失去的是一个平台。

四，如果从此再无单机游戏，只是如果而已

“轰隆隆～～～”一声巨响让我从椅子上一下子弹起来，当我还在研究这声巨响从哪里来的时候，电话凑热闹似的响了起来，我拿起话筒，那边的声音很兴奋：



暴雪公司环境

“喂，我跟你说呀，“暗黑3”已经确定日子要发布了！！！你不是过段时间要回美国吗？帮我买一盘回来的时候带给我呗。”“暗黑3”？暴雪这家伙心里打的算盘谁也不知道，总是说要出了要出了，结果呢，现在不还是没出吗？我应付着说了声“好”就把电话挂了。不对啊，不是单机游戏停止生产了吗，我转眼看到书桌上一片狼藉，又是咖啡，又是橘子，又是枕头，又是毯子的，好吧，我应该是经历了跟爱丽丝一样的事情吧。电脑上还停留在一个论坛的页面，帖子是关于未来期待的游戏排名，原来我在不省人事之前就是在关注这个啊。

对于未来的游戏，我们其实有很多的期盼，我们期盼画面能够更精致，期盼游戏内容不只是停留在之前游戏的影子里，我们盼望有更新的题材出现，盼望有更新的操作方式和游戏形式推出。而我们也有着太多的不确定，我们不知道游戏的发展方向，也不知道越来越商业化的游戏市场可否再回归单纯。因着这满腔的期待也因着这诸多的不确定，我们产生了质疑，我们既期待又怀疑，怕失望，怕达不到我们心中所想。归根究底，是因为游戏对我们来说太重要了，无论是过去它曾给予过我们的，还是现在正在赋予我们的，都让我们对它有更高的期望。我们需要一个承诺，让我们可以安心等待。其实未来的游戏市场早就允诺了玩家，它允诺了我们想要越做越好的信心，允诺了我们游戏时代不会消失的决心。无论现在的很多团队是否迷失了方向与灵感，但是终有一天新的血液会进去，像是我们最熟悉的EA还有暴雪，它们现在都打开了大门，吸收着新的血液，在未来将会有新一批的我们承载着新的希望呈现出更好更不负玩家期望的游戏作品。现在我们需要做的就是，努力让自己成为那个新鲜的血液，或者抱持着相信的心态等待，抑或是给出我们玩家最宝贵最诚恳的意见。

我想单机游戏是不会有停止的那一天的，或者说它会在不停的进步与发展中延续下去。它对我们过去的给予，现在的赋予和未来的允予都让我们坚信着它决不会消失。如果从此再无单机游戏，这个问题将永远停留在如果上。

顿悟！黎明的来临！
——关于新一代大作的思索

■北京 暗影游侠



如果只看到标题上的这几个字，无法让人一下子弄懂这篇文章到底说些什么，但只要看完下一段，就知道问题究竟是什么了。

一个人跑得再快，也要停下来歇歇才有动力继续跑下去，网游业就是这样一个“人”，习惯了高速成长的扩张期后也许是无法面对逆境的缘故，业内对这两年明显降缓的增速多有微词，“网游冬天到来”之类的议论不绝于耳。虽然业内的分析人士指出，增速降缓是游戏业步入稳健发展期的一个必经阶段，那也只是类比其它行业发展快慢交替的说辞。但游戏是一个创新性极高的行业，投资可以换来游戏产品，但换不来乐趣，面对着同质化严重的游戏市场，不断提升的玩家口味，这种“稳健”又能持续多久呢？比照这十多年来网游的扩张速度，想必“稳健”两三年也就差不多了。





左图：承载了九城希望的《FireFall》

右图："山口山"也到了老年期了

业内在这两年内逐渐形成了一种共识，要重新提振行业发展的关键就在于大作。基于这样的理念，各公司都大幅削减了新游的上线数量并主推一款产品，力图精品化。例如盛大《星辰变》、完美《笑傲江湖》、征途《征途2》、网易《梦幻西游》，而失去了《魔兽世界》的九城也在巨资收购了Red5工作室后推出了《FireFall》这款动作射击网游重点推广。

在游戏精品化的同时，更多的人也注意到了网游的竞技化潜力。得益于射击游戏先天的竞技"因子"，2011被游戏界称为"射击网游元年"，多款射击网游作品在2011年集中爆发，《大冲锋》《泡泡战士》以及之前提到的《FireFall》都在2011年崭露头角。这些游戏设计也都花费了很大心思，《泡泡战士》利用了《跑跑卡丁车》中的皮蛋、黑妞等经典形象打造可爱的射击游戏，《FireFall》更是少有的在射击网游中加入了技能系统，就是不知操作起来会不会太复杂。

可以说，从之前依靠数量的"粗放型"增长到现在"集约型"增长，倒是和其它行业的发展思路保持了一致，但精品化的产品不一定是大作，精品化是产生大作的必要条件，而非绝对核心因素。我们称《魔兽世界》是大作并不在于它的在线人数和收益而是它集成了MMORPG类型游戏的众多可玩性要素并发扬光大，还让它具有了广泛的文化影响力，成为了这一类型游戏的巅峰之作。同样根据砍蘑菇小游戏改编的《枫叶谷》（即网游《冒险岛》，也可以称为大作，可爱的画风是其次，开创了网游横版卷轴游戏和灵活的操作才是这款游戏成功的关键，而它在韩国属于国民级网游，40%的国民拥有注册账号和活跃角色。

说到这里，已经清楚的是打开行业发展之门的钥匙在于大作，只要有大作，网游业就会突破目前的瓶颈进入新一轮快速发展。不过这里有个更好的问题，开启大作的钥匙在哪里？

细节中的魔鬼

到现在为止，电子游戏诞生已经超过30年了，游戏类型日益增多，游戏画面日益精细，这虽然得益于游戏设计和玩家要求均呈现出多样化的需求刺激，但是游戏硬件机能的极大提升，也是游戏水准飞速提升的一个重要因素。

如果不算单机和联网游戏的区别，现在的游戏硬件已经发展到相当完善的阶



iPod这个误打误撞的游戏新霸者



正是按键成为了这代游戏的标志




大多数网游的标准输入设备



还记得触控笔吗？



苹果受欢迎的原因绝不光是漂亮还有流畅的触屏操作

段，在家用游戏主机、掌上游戏机、PC和移动平台都有相当数量的游戏作品。在家用主机方面已经形成索尼的PS系列（最新型号为PS3）、任天堂的Wii系列（最新型号为Wii U）和微软的XBox系列三足鼎立的局面。掌上平台现如今维持着索尼PS系列（PSP和PSV）与任天堂DS系列（NDS和3DS双雄争霸）的局面，现在还有ipod系列这个“走错门的霸者”加入战局并逐渐形成鼎足之势。此外PC也是一个作品众多的平台，就算不计入数不清的山寨平台和各种不同品牌多媒体娱乐终端（比如各式带有简单娱乐功能的机顶盒产品），现在的平台也为玩家提供了繁多的选择。这些只有一个共同点除外——操控。

操控，形象的来说应该是游戏的输入设备——按键，在PC平台上出现的统一的标准键盘，在不同家用主机和掌机上出现的是各自不统一的手柄按键，但总归是物理按键没错。

说实话，按键实在是一个比较尴尬的存在，论售价它是便宜的，与主机或是PC的价钱相比只是其中的几十分之一。论损耗，它是最快的，市面上的次世代主机用个十年不成问题，PC只要不在乎性能也可以用个五六年，除非玩家有目的的损坏，而手柄上的按键却经常因为部分游戏的频繁操作而失灵。就连现在热门的手机和移动终端的游戏产品，也离不开手机上的物理按键。偶尔因为飞行射击或赛车竞速类游戏用到的方向盘和操纵杆，也是离不开物理按键的。

按键！正是这不起眼的按键！这就是开启全新游戏大作的钥匙。从电子游戏诞生到现在的30多年中，物理按键一直陪伴着玩家在进步，玩家在变，按键却是以不变应万变，要说变化也是按键排布、数量以及按钮表面的指示符号在变化，游戏的输入却始终离不开按键。而这正是游戏体验停滞不前的关键因素。现今不论什么类型和画面的游戏，游戏的输入设备始终是以按键为主，而玩家的最主要的游戏体验就是用物理按键按照相应操作输入，使游戏控制的角色在游戏中作出相应动作从而与游戏产生互动，进而影响了游戏世界。解决问题也好，消灭敌人也好，每当达成一个目标时，玩家便会产生愉悦感，这就是游戏体验的来源。游戏也正是帮助玩家完成一些在现实中不能实现的事情并重复尝试来吸引玩家的，因此，不管是游戏画面的进步，或是游戏平台的变化，游戏的核心元素和体验感并没有根本的改变，网络游戏也不过是在此基础上加入了与他人互动的元素才相对于单机游戏更吸引人的。

可以说，开启游戏大作的钥匙就在于游戏的操控，尤其是当游戏的操控设备发生彻底改变时，所带来的游戏体验也将是划时代的。

操控的蝴蝶效应

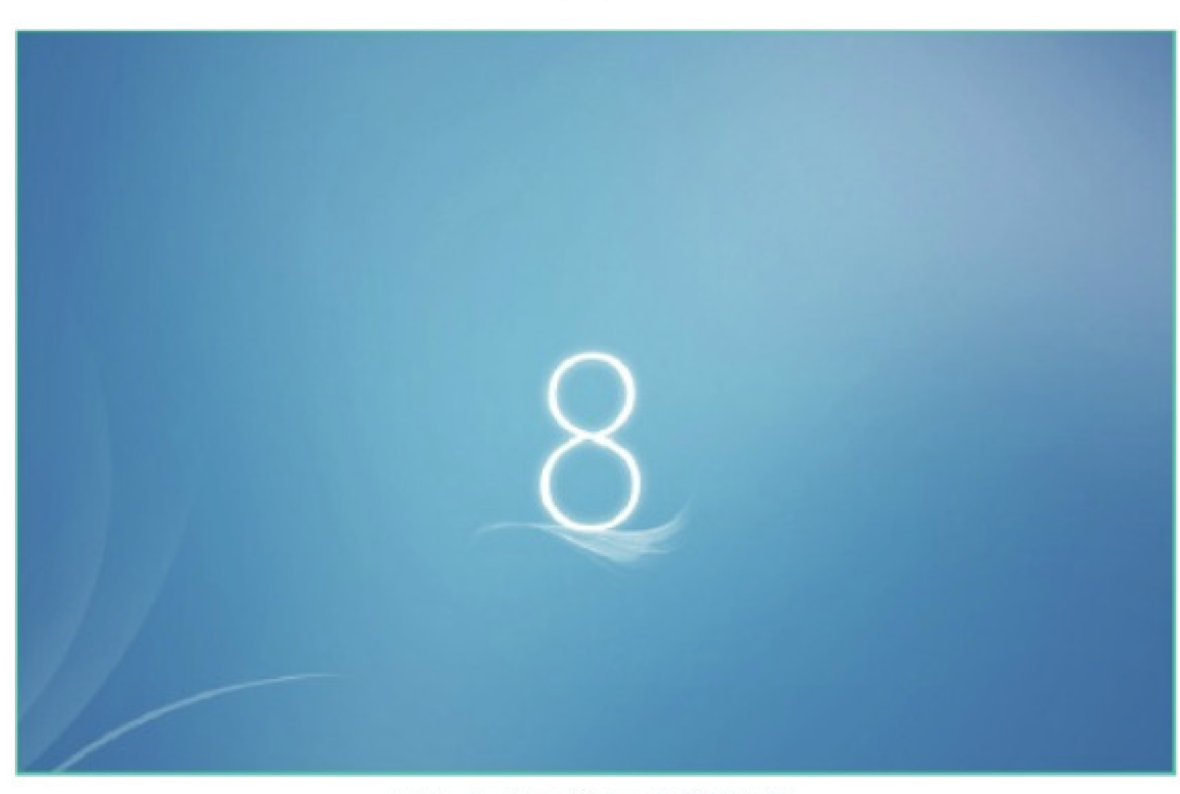
谁还记得在DS掌机上用触屏笔划着屏幕操作、在Wii主机前挥舞着体感控制器的兴奋？就算这些不记得了，那iPhone4的火爆总能看到吧？地铁上和公交上，不知有多少人是在上下班途中在小小的屏幕上乐此不疲划来划去度过的。

网游的同质化已经是老生常谈了，相似的系统和同样的操作怎么可能带来全新的游戏体验？就算画面再优秀，用的游戏引擎优化再好，系统组合得再巧妙，数值平衡做得比专家更专家，又能维持多久呢？《魔兽世界》不也在运营6年后陷入衰退了吗？就连暴雪也承认开发团队迷失了方向。

如果想要知道操控方式的变化对游戏有多大的影响，不妨先看看现在



明日黄花了？



Win8有可能开启新时代



Win8的主力触摸时代

的移动领域的变化，iPhone诞生到现在仅仅4年，不仅使得苹果公司起死回生，而且成为第一大手机制造商，一举打破了诺基亚占领十年的位置。首创的iPod+iTunes应用商店的营销模式迫使诺基亚放弃使用多年的塞班系统，并在短时间内拥有了超过100 000个应用程序，而这其中的六成都为游戏程序。搜索引擎出身的谷歌2011年以125亿美元准备收购老牌手机制造商摩托罗拉，而造成这一结果的原因就源于谷歌所拥有的Andriod操作系统。

不论是苹果设备所采取的IOS系统或是HTC和三星、摩托罗拉采用的Andriod系统，其区别就在于系统的核心源代码“开放”与否，但操控上则均以手势操作为主，这种方便轻巧的操作方式让用户逐渐厌恶物理按键和触屏笔。而这种改变带来的是智能手机业开始逐渐放弃以按键和触屏笔为主的Java平台和MTK平台，这就是诺基亚等传统巨头陷入衰退的根本原因。

话说回到如今的网游业，如今的游戏不论客户端还是网页游戏，最离不开的就是“鼠标+键盘”的操作方式。尽管现在的家用主机有越来越强的联网功能，就算单机游戏也日渐网络化，可人们提到网游，也总是想到通过鼠标键盘控制的游戏，因为在现今的XP、Vista和Win7上全部的操作都来源于键鼠。

平板电脑的横空出世、苹果帝国现实的威胁、自身的老迈和创新乏力，基于数不清的理由，Win8系统带着期待和旁观的眼神出现在世人的眼前。

体感触摸的未来?

Windows 8是PC操作系统？是。Win8支持手写笔、支持键盘和触摸，可能还支持语音、动作等输入。可以配个鼠标和键盘，组成一台PC，也可以在移动中做为平板电脑。它有一个大显示屏，但又能像工作站一样完美服务。

它还支持动作输入？是的，你没看错。2011年2月22日，微软宣布Windows版Kinect软件开发工具包(SDK)将在春季免费发布。普通Windows电脑用户就将可以正式使用微软为Xbox360开发的Kinect体感外设来体验PC游戏。

这个系统完美吗？当然不完美。相信使用起来绝对没有XP舒服，哪怕在XP上重复操作一些步骤也一样。不过这种舒服中也许更多是出于习惯的因素。但不得不说这个系统相当有趣，内置了Xbox360 live的Win8可以脱离家用主机玩主机游戏（虽然是理论上），显示屏可以直接作为平板电脑使用，连上键鼠后现在的PC操控和网络游戏当然更不在话下，如果连Win7的能力都不能达到的话，Win8也就没有必要出来了。

这样的系统需要什么样的硬件支持？2011年9月14日，微软BUILD大会中，会议出席者(媒体除外)均获得一台三星Win8开发者预览平板PC——三星700T1A。这款售价为1099美元的平板PC（暂且这么称呼）有11.6英寸触控屏，搭载Intel酷睿i5-2456M处理器，标配4GB DDR3内存及64GB SSD，并内置USB3.0 HDMI接口机MicroSD插槽。也许这种产品的最终称呼就应该是平板PC或是PC平板，目前没有更适合的称谓了。

在这上面能开发什么样的游戏？支持手柄、键盘、鼠标、手势甚至体感，虽然目前触摸和体感还是单独的两个游戏类别，且分别存在于移动设备（苹果和Andriod手机为主）和家用主机设备（索尼PS move、微软kinect、任天堂Wii体感手柄）上，但当这一切都成功融合在平板PC上时，谁都可以期待新的游戏大作的诞生了。

触屏的游戏大多数为移动平台应用，网游就更少了。体感的网游作品虽然有（比如17Vee出品的体感网游），但也需要专门的外设设备，通过摄像头捕捉手指动作进行操作的移动体感游戏，规模尚小，应用都没有规模化，也就不会有游戏大作诞生了。

但如果在主流操作系统上采取体感设备形成规模，结合触摸、体感、按键多种操作的游戏只要经过时间的历练，一定能给人完全不同的体验。挥舞着手柄刷怪，

触屏QTE（反应按键）发动大招秒杀，用语音通讯系统联络交流战术和配合，同样是刷怪，在这样的游戏操作中，互动体验就已经完全不同了。如果成为互动性更高的网络游戏，可以想象那会有多好玩？

产业发展到现在，网络游戏越来越不好玩，杀怪、PK，哪个游戏都有，这个游戏当不了老大，换个总行吧？都不行我不玩可以吧？玩家有这样的想法怪谁呢？玩家口味高？这是现实却不是理由。开发者不动脑子？当然更不是了，谁设计出来的作品都是自己的孩子，哪有对自家孩子不用心的道理？投资商急功近利？这话没错。资本的介入让游戏的数量增加，在技术相近的条件下开发的产品总会雷同，唯一能改善的只有画面,但这也不是最关键的因素。

实质上如今的游戏开发者已经在系统设计上发展到了相当高的水准，从控制一人到控制多人，从控制单体到控制一群，但创造的空间已经不如从前，原因就在于不论怎么设计，操控的方式却没有变。

按照之前的设想，仅仅是设想，如果操控方式换成体感、触摸等方式，游戏会变成什么样？

在一份完整的网游策划案中，上百页的技术文档是常见的事情，操作方式仅仅占半页或者不到一页的文字量，手机网游中甚至只有几行文字就足以，比起系统、数值等方面的设计，似乎是微不足道。就是这份微不足道的文字中间，就隐藏着开启游戏大作，甚至提振产业发展的钥匙。

结语

游戏的发展和人类的历史有许多共同点。游戏是一个虚拟世界，网游的“世界”空间更大，也更像现实中的人类世界，当奴隶制度代替原始社会的氏族制度时，原始社会中产生的道德完全崩溃，封建制度替代奴隶制度时也是如此。如果说这是一种必然的话，当现行网游的操控方式得到根本性改变的时候，现在流行的各种网游设计思路是否也会遭到全面否定呢？

历史长河中，人民是历史的推动者和创造者，同样在网游中玩家扮演着类似的力量，现在的玩家越来越形成的一种共识是，没什么游戏好玩了，上了熟悉的游戏角色也失去了游戏的动力。当越来越多的玩家这样想时，游戏的历史必定也会向前走一大步，彻底改变旧有的操作方式就是推动历史前进的钥匙。

作为商业来说，网游行业可以依靠营销拉动人气，也可以出奇招致胜，抽奖也好，选美也好，开拓那些很少涉足的市场又能如何？现在的孩子从小就接触游戏，地铁公交上几岁的小孩子拿智能手机玩游戏比比皆是，这样环境中长大的孩子还会对什么样的游戏感兴趣？营销的作用会打折扣吗？

除了操作方式，网游行业还走不出的一个误区是玩家群体，总是巴不得玩家群体越多越好，是啊！大网捕鱼，多多益善，结果最终留下来付费的玩家没几个。对于企业来说玩家是越多越好，可对玩家来说，和自己的朋友在一起玩游戏才是最开心的。就算玩家到了游戏中也要加个什么帮派、公会之类的组织，不就是为了在一个组织中找到一种归属感嘛，每个人在现实中不也有自己的交际圈吗？大社会中也还是会划分成一个个小圆圈，虚拟社会不也就是现实社会的转移吗？

说到游戏中的朋友，就像一个大城市中的小社区，社区中的居民互相帮助，有许多东西也共同分享，往往一个好东西瞬间就能在社区中形成共识。虽然有点利用了从众心理的意思，但干嘛不能将这个社区细分出来，单独开发在线游戏呢？别的不说，至少付费率肯定高。

这有点像农村的“公司＋农户”的“订单式农业”，要什么农产品？公司做个计划和标准，农户只负责种。网游也可以啊！不管市面上的网游有多少，也不能涵盖所有玩家的喜好，玩家也觉得网游总有不尽如人意的地方。那干嘛不能来个“订单式网游”开发呢？现在虽然有企业邀请玩家充当策划，可玩家策划的意见也有极大的局限性，大多数是自己和朋友们的看法集合，如果和整体游戏有冲突，就不太能实现了。但是如果以这群玩家的需求为主开发网游呢？唯一的问题就是需要构思一个新的付费制度吧。

大海中有种翻车鱼号称“产卵之王”，一次产卵多达3亿以上，但是它的标本却很难找到。虎鲨一次生仔十几个，活下来的却是大多数。对于游戏，我们到底是希望批量式的游戏生产却留不下经典之作呢，还是希望精心打造为数不多的可延续下去的精品游戏呢？我们会选择什么呢？




订单，网游的开发新思维

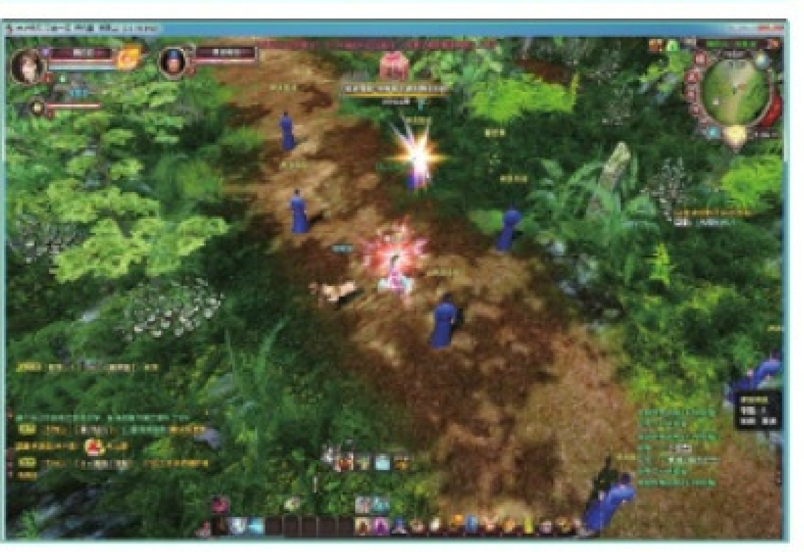

体感网游业能开启网游新时代吗？

水浒无双（http://hd.wushen.com/shuihu/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	武神世纪
运营公司	武神世纪
版本号	0.3.58.872
游戏体验	比较不错





准3D仙侠类网游（无法俯仰视角），画面总体感觉还算不错，场景层次感较为丰富，植被、树木、摆设、小动物，至少看起来“很热闹”，制作很用心。但细节表现较差，比如贴图稍显粗糙，锯齿较为明显，不过人物艳丽的服装颜色搭配倒也能掩盖部分问题。游戏还有室内场景，而且做得确实还不错，虽然出现次数不多，但在目前的国产网游里算是比较难得的。背景音乐比较不错，悠扬、恢宏的皆有，但似乎曲目少了些，音效表现较差，除了战斗音效，大部分环境音效都没有。战斗效果比较华丽，特效丰富，另外有些郁闷的是自动寻路会出现卡住的问题。游戏的任务系统一般，除了常见的对话、打怪、采集以外，还有护送、奏乐，看起来挺丰富，但它们表现得过于简单，护送只是简单地带路，奏乐也只是相当于一个表情动作，而且在10级之前只有一两次任务性质的战斗，其他都是跑路，新手过程显得过于平淡。游戏部分细节尚待提高，比如无论你的角色选择什么性别，游戏中的“角色”按钮图标都是男性头像，而“骑宠”按钮图标略有抄袭嫌疑。游戏没有什么特别值得一提的系统和功能，并无创新之处。

龙纹（http://lw.shengyou.com.cn/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	盛游科技
运营公司	盛游科技
版本号	0.4.45.1
游戏体验	普普通通





2D奇幻类网游，背景画面的构图及色彩应用充满卡通风味，角色形象虽是Q版但力度还不够，而且造型略显呆板。NPC经常出现重复形象，感觉有些偷工减料，而角色的纸娃娃系统不是很完善，即使没有武器，双手仍保持拿着武器时的姿势，很是诡异。背景音乐还不错，音效较为差劲，环境音效基本没有，战斗音效不够突出，有施法音，有角色的呼喝，但最能体现火爆感的战斗音却没有。角色移动略显生硬，战斗动作倒还不错，但由于游戏允许玩家在没有目标的情况下进行施法动作（比较诡异的设定），所以战斗起来总觉得磕磕绊绊不够爽快。游戏有个不错的设定，就是在做某些特定任务、打特定怪物时可以进入副本状态，这样可以避免玩家互相抢任务怪，很人性化。游戏另一个特色就是同时具备中、西两种风格设定，一会打东方风格的怪物，一会又见到西方风格的NPC，不过也只能说是有趣而已。任务较为传统，对话、采集、打怪，也有驾驶投石车轰怪物的任务，偶尔眼前为之一亮，也还算可以。游戏总体而言较为传统，但也有令人叫好的创新设计。

红途（http://red.hopecool.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	红图互动
运营公司	红图互动
版本号	0.4.02
游戏体验	浪费时间





2D仙侠类网游，2D背景倒还可以，角色形象只能算一般，还停留在8角度的初级阶段，而战斗时角色发的火球之类的技能特效也是8角度的那种效果，也就是斜着就出去了，而且也没什么战斗特效，爆炸效果之类感觉都是GIF动画，游戏总体而言是10年前的水准。角色移动时动作很僵硬，小碎步倒腾着一扭一扭感觉慢吞吞的，骑上坐骑后稍有改善。背景音乐还算可以，音效除了战斗出现其他基本皆无，而部分音效有抄袭“魔兽”的嫌疑。游戏任务没有什么特色，对话、打怪、采集的路子，偶尔会有个变身的任务，但也仅仅只是“有”而已。自动寻路也有问题，系统会经常在某个位置进行“思索”而卡那么一两秒。比较搞笑一点的是游戏技能，像火球、冰箭这种技能都称为“火球法”“冰箭法”，而且火球法的图标是蓝色的，但实际就是射一个红色的火球出去，显得很是怪异，也许就是把某些网游的图标直接抄过来后改个颜色，既省事又显得“原创”。游戏除了新手帮助有点意思之外，并无其他特色系统和功能，表现平庸。

传世无双（http://ws.sdo.com/）

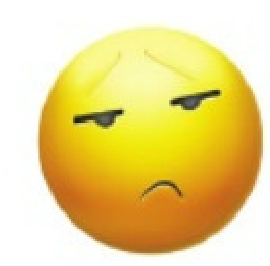


游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	盛大游戏
运营公司	盛大游戏
版本号	1.002
游戏体验	索然无味





2D仙侠类网游，看起来就是《传奇》的加强版，画面进行了部分优化，增加了一些特效，但改善得非常有限，比如人物还是8角度，比如风吹树摇的效果是个2帧的GIF，显得异常生硬和诡异，角色的战斗和移动也很生硬，特效基本没有。背景音乐似乎根本没有，音效还算较为齐全。这款游戏对于当年喜欢《传奇》的玩家而言是个不错的选择——游戏里玩家数量还是蛮多的，但是在如今各种系统和功能更胜一筹的网游纷纷涌现的时候，它的很多功能和设置就显得和玩家习惯格格不入了，比如移动缓慢、攻击单调、任务无趣，再加上画面落后、特效粗糙、功能僵化（比如现在很多网游已经取消了摆摊的设计而改为功能更强、更加方便、搜索简单的拍卖行）、人性化功能简陋等一系列问题，习惯了以“魔兽”风格为基本架构的国产网游的玩家，很可能完全不能适应。也许是“子非鱼，安知鱼之乐？”吧，但总体而言游戏是款怀旧作品，喜欢或者慕名《传奇》的玩家可以一试。





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	亿佳网络
运营公司	亿佳网络
版本号	0.3.0.32
游戏体验	索然无味

新蓬莱OL（http://xpl.gameyj.com/）





2D仙侠类网游，画面还是很不错的，背景清新，颜色搭配亮丽，角色有些Q版的感觉。画面比较眼熟，一查，原来在2011年的5月上评测过一个叫《蓬莱OL》的游戏，那时候已经公测了，现在在没有变换运营公司的情况下，换了个名字重新封测，不知道本作是回炉重制了还是有什么其他原因，目前来看画面和系统变化不大，部分属性和功能稍有调整，并且增加了个新职业。背景音乐比较悠扬动听，音效除了战斗外基本没有，有时候切出游戏再切回来，会出现音乐音效全部消失的问题，然后又突然冒出来。战斗效果就很一般，特效较少，粒子、透视、阴影、光晕、反射，基本都没有。游戏的任务系统表现平庸，仍是三大项目：对话、打怪、采集，偶尔会有变身之类的设计，自动寻路系统经常溜边走，看起来也不是很完善。游戏并没有什么特色系统和功能，也无创新之处，总体表现平庸，新版也未必比老版强到哪里去。顺便一说，游戏各种界面的文字以及技能、装备的图标都有些偏小，眼神不好的要注意了。

月评：四大名著

上期评测中有西游，也有水浒，这期又冒出一个以《水浒传》为背景改编的网游《水浒无双》，而《月光宝盒》很容易让人联想到周星星的《大话西游》，从而似乎也有点西游的背景——但其实它和《西游记》并没有任何联系。

古人给我们留下了瑰丽的文学作品，其中以四大名著为代表，而这4部作品已经被网游厂商们做得烂到不能再烂了。一说三国，那基本就是战争策略型网页游戏的天下，想把三国玩成MMORPG难度可不小，一统天下这种顶级买卖，考验的可是从个人的德智体美劳综合素质到团体的政治经济军事科技的综合水平，从天天杀鸡屠狗到日日宰兵戮将，怎么看也和一统天下这种豪情壮志不是一个档次的理想。结交几个三国人物当打手智囊？那其他玩家怎么办，当是穿越小说么？二说水浒，那就是义字当头，颇为符合现在玩家忠义侠烈的热血性格，所以水浒题材网游往往走大规模团战PK的路子。但玩家在游戏初始不把108将都对一遍话任务都不算完，而且似乎这些“公明哥哥”们有时候只会磨磨嘴皮子不会帮助玩家动真格的，一点义气也不讲，但有时仅仅送封信跑个腿，这群好汉就虎躯一震感到玩家四溢的王霸之气立即磕头抱拳叫声哥哥死去活来非要结拜，义气得发傻。再说小说中梁山泊以及众好汉的最终结局也让游戏颇为尴尬——义是结了，可我们的目标是什么，没有蛀牙？攻宋侵辽灭西夏？最后往往是众玩家好汉们窝里帮战群P罢了，颇有点虎头蛇尾的感觉。三说西游，那可确实是MMORPG的好苗子，一路打怪升级爆装备的典型，而且吴承恩老先生不但把怪物、技能、武器的名字和外形都给你设计好了，而且数量足分量大。但《西游记》较为尴尬的是：不带女生玩……但这也难不住策划们，谁取经不行啊，非得唐僧4人么，妖、精、仙、神、鬼、怪、魔也是可以的，同去同去！于是各路奇形怪状的人马纷纷杀向西天，摩擦纷争持续不断，流血冲突家常便饭。再说网游策划大师们的词典里就没有“不行”这个词，女唐僧补血、女悟空是DPS、女八戒当T、女沙僧加好Buff上好Debuff，你看，顶的加的打的捣乱的都有了，齐活！四说《红楼梦》，算是个冷门，原著里没有打打杀杀，连门派都不好设计，以《红楼梦》为题材的网游并不多，印象里最近的有《新石头记OL》和《大话红楼》，但和《红楼梦》的情节毫无关系，而只是引用了几个人物当NPC而已。但保不齐哪天出一个奇葩网游，宝玉扛怪宝钗输出黛玉加血后边屁颠屁颠跟着一个刘姥姥：“这大观园的副本真赞，Boss王熙凤能掉20两银子，就连小怪掉的鸽子蛋都1两银子1个哪，你们知道这得让我挖多少矿采多少药啊……”

除了四大名著，玩家在升级时会遇到《聊斋志异》里的小怪，做任务时会遇到《封神演义》里的NPC，在打副本时会遇到《山海经》里的Boss，也许还会遇到金庸古龙作品中的武侠故事。管他吃哪个文学作品呢，反正都是吃，有啥好挑的？P

“一姐”再展雄风
——ZSMJ输出流美杜莎精彩路人战

■兰州 牛肉



随着Icefrog的改动，时下DotA节奏越来越快，无论是路人战还是CW比赛，美杜莎都罕有机会露面，曾经红极一时的“一姐”已经坐了很长时间冷板凳，然而，美杜莎是不是真的已经完全无法在当下的游戏中出现了呢？今天给大家带来一场战报，它也许可以告诉我们这个问题的答案。

这是来自著名选手ZSMJ的一场路人战REP，而他使用的也正是成就自己在2010年辉煌，为我们带来许多次经典圣剑翻盘的“一姐”美杜莎。

阵容分析

先来看看双方阵容，ZSMJ带领的近卫方由美杜莎、赏金猎人、巫妖、沙王、卡尔组成。这个阵容总体来看物理和魔法输出都很充足，有沙王这样的硬性控制和卡尔这样的控场英雄，沙王和巫妖的大招在团战中也能占有一定优势。但这套阵容的缺点在于美杜莎成型过慢，又会占用大量资源，导致前中期其他英雄压力会比较大，一旦在前中期被对方压制而美杜莎又没能很好地发育，那后期将会集体崩盘。因此这套阵容需要其他四人对美杜莎的使用者有足够的信心，当然ZSMJ的美杜莎肯定是值得信赖的。

天灾方由夜魔、育母蜘蛛、风行者、幽鬼、撼地神牛组成。天灾的阵容相比近卫来说就显得更加路人化一些，这套阵容除了撼地神牛以外其他四个英雄都需要一定装备才能发挥作用，这就导致资源很难分配，而稳定控制也只有撼地神牛一个英雄，英雄对线能力虽然都不差但却被近卫英雄针对性地克制，但这套阵容优势在于前中期的参战能力就很强，如果在前中期配合夜魔的Gank将对方完全压制，幽鬼的良好发育就足以将对方打倒。

游戏开始后近卫方选择了传统的2-1-2分路，近卫优势路自然是由ZSMJ坐镇带领沙王对阵天灾劣势路单的育母蜘蛛，育母蜘蛛本身就被沙王所克制，再加上随机出门穷鬼盾加四树枝撑足属性的美杜莎，肯定不会好过。

中路由近卫的卡尔对上天灾的夜魔，夜魔本身对线能力就比较差，遇上冰雷系卡尔这种路霸级别的英雄更是苦不堪言。

上路近卫的巫妖和赏金面对天灾风行、幽鬼、撼地神牛的组合虽然占不到便宜，但只要小心一点自保倒是没什么问题。

就分路来看对线近卫依旧略占优势，但Gank能力的短板比较明显，天灾虽然两路劣势但是核心幽鬼的发育却很有保障，也在可以接受的范围内。由于双方阵容的特点，这场比赛人头数并不会很多。

前期对线

ZSMJ在下路安稳Farm，沙王直接带了两个真眼出门，准备将保大神的节奏进行到底，这让育母蜘蛛的日子很是难过，不过所幸美杜莎没有爆发型技能，育母蜘蛛不用担心性命问题，低调的混经验对于一个劣势路单的英雄来说其实已经是很不错的待遇了。

上路的赏金大概觉得上路没什么混头，跑到河道吃了个回复符以后跑去中路打夜魔的主意，可惜卡尔和赏金都没有控制技能，再加上夜魔两个力量全套出门血量比较充足，只能消耗掉夜魔一半血量后作罢。

3分钟刚过，上路风行和撼地神牛拉了一波野之后觉得幽鬼Farm压力不大，于是牛头开雾和风行跑到中路打卡尔的主意。神牛一记封路将卡尔挡在河道之上，虽然卡尔试图逃跑但天灾的三人Gank实在太凶猛，最终还是被夜魔拿到一血，搬回了一点对线的劣势（**图1**）。

然而他们俩的离开使得幽鬼的日子就很不好过，反观近卫，4分钟无人干扰又有沙王各种拉野的美杜莎已经达到了19个正补，而幽鬼只有8个，还不到美杜莎的一半。美杜莎顺利的在5分30秒直接买出了假腿，而幽鬼却又被赏金和巫妖联合击杀一次，正补数只有10个，双方Carry之间经济也逐渐拉开了差距。不过幽鬼成型要比美杜莎早很多，这种差距其实还是在可接受的范围之内。

刚进入夜晚，夜魔就在下路河道拿到了一个双倍神符，没有丝毫犹豫直奔美杜莎而去。

夜晚吃了双倍的夜魔的威力自然不用多说，纵然美杜莎开出大招也没有用，几下就带走了已经安全Farm很长时间的美杜莎。

夜魔刚帮育母蜘蛛拿到击杀美杜莎就TP到上路，几个人一连串技能招呼到赏金头上，又拿到赏金人头。

复活之后的美杜莎继续到下路Farm，但夜魔对于ZSMJ的美杜莎实在不敢掉以轻心，上路打完架后就一路跑到下路和蜘蛛冲塔强杀了美杜莎，美杜莎连续两次被Gank导致原本十分顺利的发育速度变缓，好在幽鬼也不是很顺利，双方Carry经济差距并未拉开。

复活之后的美杜莎跑到中路Farm，不过中路天灾三个人对美杜莎虎视眈眈让ZSMJ不敢太过靠前，三人觉得没什么机会跑到下路Gank沙王，而美杜莎趁此机会推掉了天灾中路一塔。

精彩团战

18分钟双方在天灾下路一塔前僵持了一会之后美杜莎做出夜叉TP到上路收钱，天灾夜魔继续针对美杜莎打算冲塔强杀，但因为不够果断，两次回头在塔下顶着塔的攻击和夜叉在手的美杜莎对A，反而被美杜莎反杀。

由于两次被击杀美杜莎到22分钟才刷出第一个大件分身斧（**图2**），而幽鬼已经有3000块的存款，就两个英雄的成型速度来看幽鬼此时已经明显领先于美杜莎了。

值得注意的是ZSMJ并没有选择曾经常规的美杜莎装备路线，他选择了先出分身斧而不是林肯法球，这是由于当前DotA的节奏很快，林肯法球虽然会大幅度提高美杜莎的生存能力，但是却会让美杜莎参战时间延后，照当下的节奏这显然是不可行的。先出分身斧虽然牺牲了一定的生存能力，但却可以让美杜莎输出能力迅速提升提早参战，避免成为团队的累赘。在现在的版本中这是一种能让美杜莎重新走上赛场的打法。

之后双方进入了一段平稳的Farm时期，此时双方人头比为7：10。人头差距虽然不大但天灾装备的整体水平要比近卫好很多，









由于双方的阵容特点不同，这也是比较正常的现象。

28分钟，赏金上路带线过于突进被牛头和夜魔两人带走，结束了一段比较平静的时期，比赛也开始越来越激烈，而美杜莎也买出了鹰角弓。之后幽鬼终于靠打野做出了辉耀，并紧接着打掉了ROSHAN，幽鬼拿到不朽盾（图3）后，天灾方四人抱团跑到下路主动求战。近卫赏金本来打算隐身靠近探个究竟，不料天灾方凭借良好的意识撒了一把粉将赏金照了出来， 赏金瞬间被秒，这让近卫方处于四打五的不利局面。

此时天灾众人重要装备均已在手，幽鬼有辉耀先锋盾，撼地神牛有跳刀，风行有梅肯，夜魔有笛子，蜘蛛也BKB在手。近卫方除美杜莎分身蝴蝶，其他人装备都无法和天灾抗衡，这波团战近卫劣势已经极其明显。

天灾方众人躲开卡尔的吹风加雷暴之后，撼地神牛一记精彩的跳大已经让近卫基本丧失了战斗能力（图4），同时风行又一记束缚击捆住了美杜莎和巫妖，使巫妖还没丢出大招就被击杀，卡尔也没放出技能就被风行收走人头。沙王插中三人并且摇出大招，但人手不足，DPS不够没能击杀天灾方英雄，此时美杜莎早已察觉局势不对逃离战场，成为近卫方唯一存活的英雄（图5），天灾成功完成一波零换四。

天灾方顺势推掉下路二塔并继续推进高地，撼地神牛跳到塔下控制住美杜莎和刚复活的赏金，可惜这两个英雄都已经比较肉并且美杜莎开出了大招（图6），没能击杀成功。近卫众人复活之后都火速赶到下路高地，巫妖丢出大招却被夜魔开出笛子，几乎没有造成伤害，反到是沙王和卡尔都再次被击杀，其余三人也丧失战斗能力。

美杜莎回泉水补充后马上回到战场，凭借装备优势和强悍的防守能力美杜莎勉强打掉了幽鬼的不朽盾并打退了天灾众人推进的脚步，不过还是搭上了巫妖和赏金的性命，天灾又完成了一次零换四。

其实此时近卫高地塔只剩400多的血量（图7），天灾众人虽然状态不好但近卫有三个英雄还在读秒等待复活，完全可以拆掉高地塔后再从容撤退。也许是因为他们认为己方优势已经很大，所以选择了比较稳妥的方式。

近卫方此时无论装备还是士气都无法和天灾抗衡，但大家都相信ZSMJ的美杜莎不会让人失望。

天灾撤退之后美杜莎又到上路带线同时做出了旋涡，看来这场比赛ZSMJ是要玩一次彻底的输出流美杜莎了。

天灾众人回家之后又纷纷更新装备，幽鬼做出刃甲，撼地神牛购买了绿杖，风行完成了推推杖，夜魔购买了神秘法杖向冰甲发展，育母蜘蛛也做出了分身斧。从天灾众人更新的这些装备来看他们对于ZSMJ的美杜莎确实也是心存忌惮，出装十分针对。

稍作休整美杜莎开始各路带线Farm，而天灾众人也集合打算再次进行推进，42分钟双方再次在近卫野区相遇。撼地神牛又是一记跳大控制住近卫美杜莎、卡尔、赏金三人，风行束缚击也捆住了卡尔和赏金，但此时卡尔笛子在手，成功开出笛子抵挡了后续的魔法伤害，育母蜘蛛开启BKB和大招强行将巫妖咬死，但巫妖死前丢出了大招（图8），沙王从侧面成功插中撼地神牛并摇出地震波，美杜莎更是开出分身斧站桩输出。此时已经是分身斧、蝴蝶、大电锤在手的美杜莎分裂箭输出相当恐怖，天灾幽鬼、夜魔、撼地神牛均被击杀，只有风行者和育


9


5


6


7


8

母蜘蛛残血逃生，赏金大概是刚才两次团战打得太郁闷，对于育母蜘蛛怨念相当深，一路追到天灾二塔处逼得育母蜘蛛开出分身斧才作罢（图9）。

这次团战由于近卫方沙王和巫妖站位比较好，没有像上一次团战被撼地神牛直接跳大导致全部丧失战斗能力，巫妖也成功地放出大招尽到了自己团战的责任，而沙王等到对方第一波技能刚放完的间隙果断从侧面秒掉撼地神牛，使天灾方损失了唯一一个稳定控制。反观天灾方，撼地神牛跳大和控制都比较果断，控制住了近卫三个主力，但育母蜘蛛在这时开出BKB和大招强行咬死巫妖，这个选择比较值得商榷的，如果他在撼地神牛控制住卡尔和赏金猎人时候秒掉这两个其中一个的话，这场团战的结果很可能因此而改变。风行在束缚击的对象选择和时机把握上也产生一定问题，和牛头的技能几乎重叠没有产生效果（图10），如果能在稍后控制住美杜莎，相信美杜莎也不会产生如此恐怖的输出。

幽鬼复活后第二个ROSHAN也刷了出来，近卫方此时已经有了一定的主动权，在育母蜘蛛和风行打算偷掉ROSHAN时也及时赶了过来，团战一触即发。此时ZSMJ的美杜莎的存款已经达到了5200块，巫妖丢出大招准备开战，天灾方夜魔因为过于突进而和队友脱节，首先被带走（图11）。随后育母蜘蛛也因为自己在隐身范围内而在近卫方身边晃悠，但没想到赏金身上带着真眼，被发现后无奈要开出BKB回城，队友却跟了上来，只好取消回城硬着头皮硬拼，但这时几位队友却又纷纷逃跑，无奈的育母蜘蛛只好接受被美杜莎点死的的命运。

圣剑翻盘

近卫方随后打掉ROSHAN，美杜莎拿到不朽盾后就顺路买出了圣剑，不禁让人怀念起当年“爹妈大战”时ZSMJ的圣剑美杜莎翻盘。

之后近卫中路集合，依靠圣剑美杜莎的恐怖站桩输出将试图防守的育母蜘蛛和幽鬼点死，轻松破掉中路高地，随后奔向下路高地并将刚刚复活的育母蜘蛛再次点死。这时面对圣剑美杜莎的天灾众英雄只有逃跑的能力，只能眼睁睁看着近卫中路一波连破两路（图12）。

这时ZSMJ打字表示让队友们等等，他要再买一把圣剑，只见美杜莎直奔野店霸气地直接卖掉假腿买出第二把圣剑。这个时候的美杜莎已经是人挡杀人，佛挡杀佛。ZSMJ带领队友从中路一路杀了进去，此时天灾也只能接受被虐泉的命运，无奈地打出GG（图13）。

总结

在玩家们已经将这个曾经的“一姐”渐渐遗忘时，ZSMJ使用他标志性的英雄美杜莎告诉玩家们“一姐”并未落寞。

纵观本场比赛，天灾方利用阵容上的Gank能力强和前中期参战能力强的特点在前几次团战中取得了比较大的优势，ZSMJ的美杜莎装备成型之后，他们由于自己配合不当并且出现一些不应该的失误将前中期积攒的优势拱手送给对方。

ZSMJ本次使用的美杜莎并没有拘泥于走先肉盾再输出的传统路线，而是放弃影响成型速度的林肯法球直接走分身斧的路线，尽快地提升自己的输出能力以便及早参战。这种打法虽然比较冒险导致在CW中并不可取，但路人战中确实是一种能让美杜莎重现“一姐”光芒的打法。

因为DotA是个千变万化的游戏，真正的高手不但应该有强大的Farm能力，更应该有时刻根据局势而选择出装的能力，这才是DotA真正的魅力所在。









bluesky：在被辐射污染了的世界里，为了生存，人会做出什么样的事情？咱们的主角又为何会被追杀呢？也许真是酒精这玩意儿坏了事……





无限世界之旷野（二）

■北京 杨陌

抱着小沃迪一直向南，向南。

任何地方我们都不能停留超过两天，否则我敢断定雷克和他的手下一定会包围我们。梅莉手里的这支霰弹枪明显不管用，我们根本不是那伙黑帮的对手。一旦被他们找到，杀死我们对这群畜生而言简直就是享受。

梅莉是老得不成人形了，按我的推测她快36岁了。其实不算多老，但更老的那些女人，很多早就死了。身体吃不消的话根本扛不住这么沉重的生活。我打量着她额头上的皱纹，深陷下去的双颊在她脸上仿佛是两个巨大而怪异的酒涡，那把头发枯得简直就像晒干的壁虎尾巴。我有点同情她，不管怎么样，她是梅莉，是我母亲。

我曾经差点儿看着她死掉，现在我不会了。我不会容忍自己再犯一次根本没有后悔余地的错误。

风雪停了两天。路上我们遇到过几个人，彼此警戒地远远对峙观察了半分钟就各奔前程。有两个中年男人尾随了我们很长一段路，要不是忌惮我手里的霰弹枪，用脚都能想到他们接下来准备干什么。晚上我们幸运地找到一座好歹能避风的废弃破房子，那两个中年人其中的一个，自称山姆，来敲门说，能否容纳他们进来休息休息。我毫不留情地给了他一脚，把他赶了出去。我不会有任何怜悯之心，即便天气如他所说的，确实恶劣极了，这该死的旷野上风特别大，能把人连皮带肉都给刮得干干净净。

我还是很紧张。我得计算我们剩余的弹药，不能把子弹白白浪费在这种垃圾身上。不过，如果真的因此有了危险，那就很致命，因此我也会毫不留情地把所有的子弹都射出去，把这两个杂种的身体打成马蜂窝。

毕竟先得保证活下来，这比什么都重要。

如果沃迪在，也许他会想出一些奇怪的办法。他今年11岁，我得承认他从那些乱七八糟的书里学到了某种使用头脑的方法。他显得比普通人聪明多了，判断事情也更准确。可惜的是……

我看了看在梅莉眼里熟睡的小沃迪，有点伤心。真的，那不怪梅莉，有时候我都会产生一种错觉，觉得这可怜的小家伙就是我们的沃迪。那么小小的一团，就好像一切又回到了我们的过去，沃迪童年的那种光阴。我们必须要保护和照顾他。

沃迪永远乖得像一条狗。

这幢废弃的屋子突兀而奇特，我猜测在战前它或许是一个旷野观察站或补给品仓库，诸如此类。我花了几分钟琢磨这件事，很快就决定放弃。对于战前的一些事，已经没有人系统地给我们讲解了。所谓的历史，主要是我们的猜想来决定，这就是生存重于一切的原因，历史由活着的人来决定它究竟是怎么一回事。

“拿着！”我把枪扔给梅莉，叮嘱她说，“一旦那两个家伙发出什么动静，别犹豫，直接开枪干掉他们。”为了坚定她的信心我又补充说，“也许从他们身上还能搜出点腌肉制品。”

食物让梅莉高兴起来，她迅速地举起了枪向门口瞄准，就好像一只好斗的母鸡。她的动作蠢得令人发笑。

我没顾得上理她，开始在这破屋子里四处熟练地翻捡可能有用的垃圾、螺丝钉，还有几张揉成团的发黄的旧报纸。幸运的是我竟然找到了半条臭气熏天的毛毯，我放在鼻端嗅了一下，马上拿开了，一阵干呕。它臭得就像一团屎。

毛毯和几块木板都扔给了梅莉。天气太冷了，我们必须保持柴火一直燃烧才不会觉得那么冷。小沃迪——可怜这

小东西只有这么一个名字——躺在一块满是疮孔的雨布上呼呼大睡，缩成一团。这些天我有几次觉得他快要死了，但他总吊着一口气，温顺而崇拜的眼光一直落在我身上。

我承认我也觉得他越来越像沃迪了。没准用不了多久，我也会和梅莉一样发疯，以为这就是真正的沃迪，我们一家人都在一起。

梅莉去添柴的时候，突然一声巨响，门被撞开了。

我从来就没有假设房门就意味着安全的习惯，但显然我此刻做任何挣扎都将是犯傻。那两个中年人手里有枪。而梅莉竟然在添柴的时候把我们唯一的武器扔在脚边，她在被人用枪指着头的时刻竟然还蠢到弯腰要去把霰弹枪捡起来。

“梅莉，不要！”我警告她。

她愣了一愣，再次打量着那两个中年人，很快就明白了，我是对的。我们应该投降。她开始从脸上挤出一丝难看之极的笑容。我很清楚她想要干什么，我心里不断地骂她真是个不折不扣的蠢货，但我也想不出别的办法来。

两个男人进了屋，用脚踢上门，把我和梅莉赶到角落里抱头蹲着，其中有一个脸上有刀疤的用枪管指着小沃迪。梅莉就尖叫起来：“不要！”她的音调高得好像一只被踩了尾巴的母猫，吓了我们所有人一跳。小沃迪也醒了，一动不动地睁着眼睛看着我们，他甚至没有发出惊呼声。也许他从小就已经看多了这种杀人与被杀的场面。

“求求你们，要什么你们都拿走，别碰他！”梅莉哆嗦着不断地絮絮叨叨地说，“别碰他，求你了！要我吗？啊，你想要我吗？来一次吗……”

“闭嘴，臭婊子！”忍无可忍的刀疤脸用枪托狠狠地砸在她脸上。梅莉就像一只大虾般弓着腰伏趴下去去，好半天没有发出任何声音。

不过，他们确实没有碰小沃迪。

梅莉把头抬了起来，她掩着脸，用嘴巴在抽泣。也许鼻梁断了？我不确定，我能看到她指缝里的鲜血。可我什么也做不了。

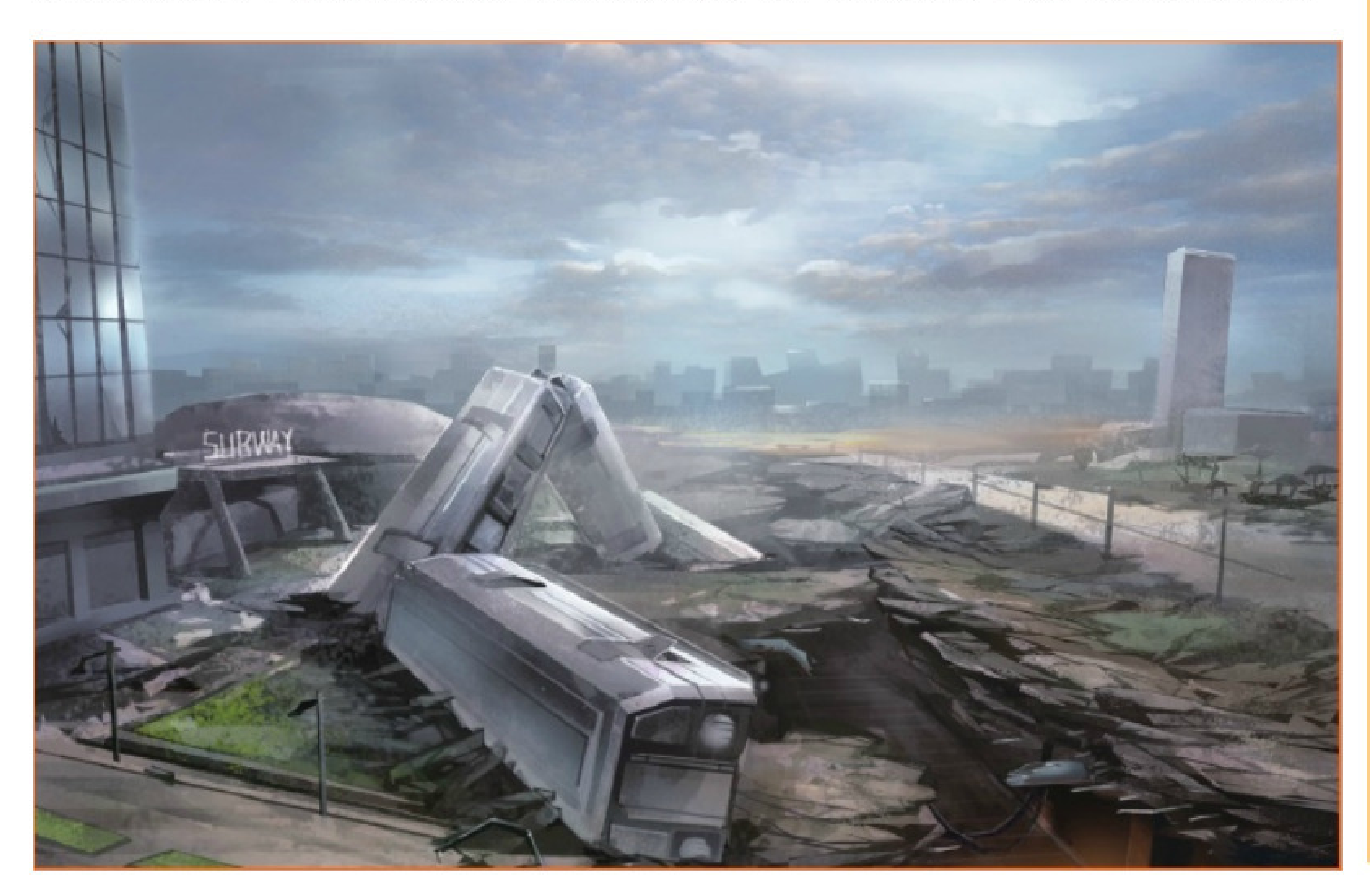
那个光头男人抬起枪管，对准她。我以为他们先会干掉我。不过，这已经无关紧要了，早晚都得下地狱，大家都一样。我打赌根本没有天堂这回事。

我盯着光头，突然想到了一件很重要的事情。

“不要杀人！我们能卖给你们一些东西！”

光头的枪管移开了，他眯上一只眼睛，用阴森凶狠的目光打量了我一会儿：“你怎么看出我们是流浪商人的？”

“因为你的枪。”我冷静地说，“为了抢夺这间破屋子，你们从某个地方拎出了枪。为什么把枪藏起来，藏在附近？因为你们就是只在附近徘徊，看守或保护着什么。既然是这样，那么很可能附近就有你们的一个物质中转站之类的仓库，也许就是这间你们不得不用武力抢回来的破屋子。而且你们根本不像旷野上的流浪汉，通常处于饥饿状态下，根本不可能有人养成这么好的肌肉——”



我指一指那个光头汉子：“这需要足够的高蛋白质食物。”

两个男人对看了一眼，刀疤脸照着我的脑袋就甩了一个巴掌，随后哈哈大笑起来：“没错，就是这样。不过你现在性命都快没了，你所有的一切都将被重新分配，我们还有什么可以交易的？”

那个巴掌并没有把我打得晕头转向，我镇定地说：“我有一批抗辐射药，怎么样？”

紧接着我又补充说：“杰特也有，但不多。”

两个男人的眼睛像荒原饿狼一样闪出了绿光。

旷野中的食物总是那么贫乏，由于接近核爆炸中心地带，未烧掉的核燃料和被中子活化的元素，由气化状态冷凝为尘粒，沉降到地面。严重受到放射性污染的地面已经没有办法种植蔬菜，在好些年里，我们无法见到真正的绿色植物，除了那些变异的仙人掌或别的什么。人们甚至只得带着斧头尝试去砍那些看上去简直就像一滩腐肉的仙人掌，试图从令人恶心的汁液里提取些维生素。

至于肉类，双头牛与巨大的变异老鼠、疯狂乱窜的野狗和野猫变得格外凶猛，运气好的话会被人们撞到。当然，运气好或不好取决于谁在搏斗中取得了胜利。有些人被它们吃掉了，有些人则吃掉了它们。

无论如何，食物都不多。一切物资都极度匮乏，这片旷野据说已经被军方封锁了，它的地域大得惊人，据说从我们小镇走到旷野边缘需要三个月，你还有可能在接近铁丝网的一瞬间，被奉命看守这里的军队把身体打得像筛子一样全是弹孔，他们根本懒得叫你滚回去。

这些流浪商人凭着他们神秘而不为人知的方式闯入任何地方，世界上每个角落都有他们的脚印。他们四处搜罗对当地人来说没那么重要的一些物质，把诱惑人的肉制品、御寒衣物或武器卖出来。过段时间他们再来的时候，和他们进行交易的总会换上另外一些人，以前那些人消失了。但不管怎么样，女人们繁殖后代的速度还是那么惊人。她们一

个接一个地生，其中总有运气好的活下来，比如我和沃迪。

“如果你手头真的有抗辐射药，那将会是一笔令人期待的交易。”刀疤脸晃晃枪管示意我站起身来。“不过我又怎么确定你说的就是真的？如果敢骗我，我会把你的肉一片片割下来晒干了塞在你这满是谎言的狗嘴里！”

我把头一偏，看着地上的小沃迪：“看到这种坏血症没有？他是我弟弟沃迪，我们要带着他去取抗辐射药，治好他的病。我知道有个地方藏着这种药品，我无意中在一间地下室发现的，但当时我不敢带在身上，那会让我随时可能丢掉小命。”

刀疤脸蹲下身去，捏住小沃迪的脸，察看那张牙龈肿胀得满口牙都掉光了的嘴，又看看他几乎掉光了头发的脑袋。过了一会儿他转过身来，脸上的戾气消失了。“真他妈臭。”他皱着眉吐了一口唾沫。

陌生的不知来历的小家伙，用他那典型的辐射病症状说服了对方。

他再一次救了我。

“这么说，你得罪了发条橙镇的灰狗雷克。”

刀疤下了结论，再次告诉我他叫山姆。“但你不要指望我们保护你，我们不会这么干。”他干净利落地说，“如果他们拿枪指着你的脑袋，我们不会阻止他们扣动扳机。”

这就是流浪商人的原则，他们绝不参与到任何械斗仇杀里头，他们只和存活者进行交易。就是因为这么冷漠无情，他们反而没有仇家。人们总是指望活下来，然后从这些商人手里换到些非常急需的物质。要是没有他们，生活会更难以熬过去。

“发条橙镇有上百个快死掉的辐射病人。”刀疤山姆对光头吉米说，“看来这可能是一笔好生意。”

“你要什么？”吉米问我。

我没理他，走过去扶起梅莉，把她安顿在火堆边坐好。他妈的这浓烟太呛人了，我不停地咳嗽。而梅莉似乎回过神来了，她开始掀起她肮脏的裙子擦脸。

“这婊子什么都没穿！”光头吉米用厌恶的表情说，“她怎么没给冻死？”

然后他迅速给了自己一个答案：“在这鬼地方你总能遇上各种意想不到的怪事。核爆炸以后的辐射，别说是老鼠和蝎子，似乎连上帝都可能变异了。”

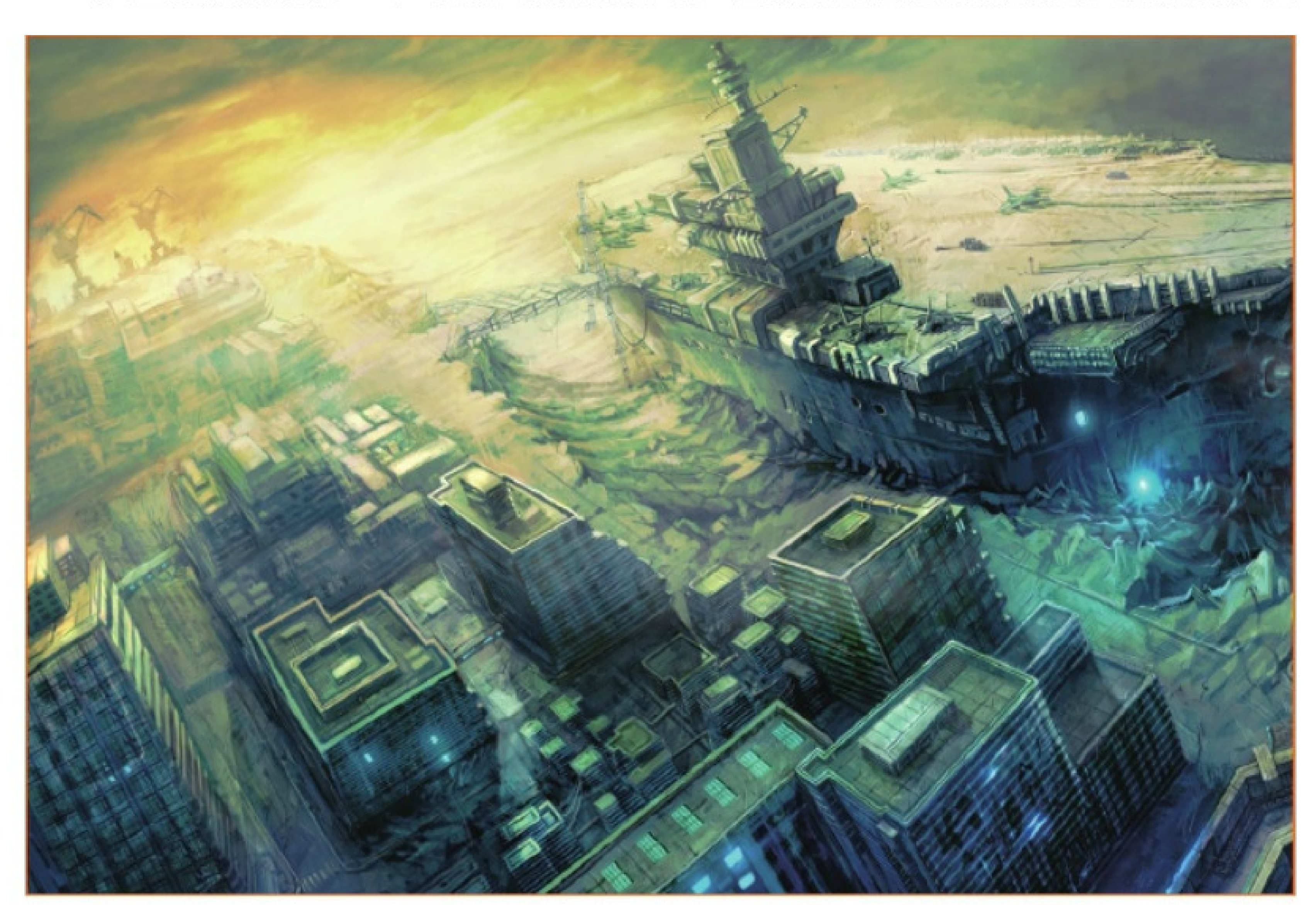
在他为自己最后的一句笑话而得意的时候，刀疤山姆严肃地警告他：“不要随便拿上帝开玩笑。”

“谁告诉你的？”吉米轻蔑地笑了。

山姆认真地说：“我祖母曾说过，上帝确实存在……存在过。所有亵渎他的人都将受到惩罚，没人能逃脱。”

我险些笑出声来。这群杂种！如果真的有上帝，难道现在的一切惩罚还不够吗？

屋里竟然果真有一个地窖。藏得很隐秘，但如果给我足够的时间，我就能够发现它。



“来看看！”山姆招招手。“你要什么？我们都有。”

我跟着他爬进地窖。确实，我惊呆了。虽然我能够辨认出来的只有一些罐头和酒。当然，还有墙角一个木架上的几杆枪，成箱的子弹。甚至还有一本《废土生存指南》。

一条急速划过的阴影把我吓得跳开。随即我看到那是一条泛着诡异绿光的壁虎，颜色诡异得令人起鸡皮疙瘩。

山姆哈哈大笑起来，拍拍我的肩，说：“怎么样？”

他的意思是，如果我能说出藏抗辐射药的地点，我就能尽情在这个宝库里挑选自己想要的东西。

我谨慎地点点头。天知道我从这个地窖的铁梯一步步离开时有多么艰难！这些东西如果全部给我，如果能够！

在这个世界上，不贪婪的人永远没有活命的机会。但贪婪同样也会让人送命。

我极力把吞咽口水的声音压到最小，我能感觉到唾液从舌根缓缓流下喉咙时的蠕动，但仍得装得无动于衷。

“怎么样？”看守着梅莉和小沃迪的吉米眨着眼睛问。

“狗屎！贱种！臭虫！这小子狡猾得像一只蟑螂！”山姆发出一连串恼怒的咒骂，并端起了他的枪。

吉米及时抬起手中的枪撞开他的手臂：“不，不能杀他。这个垃圾什么都没有，我们还得把他们的尸体扔出去。”他侧耳倾听房外的风声，“杀了他，我们什么也得不到。”

“我说，你要想活命，就必须拿出一点儿什么，足以让我们相信的东西。”吉米思考着说，“我们不会杀你，我们不是靠抢劫杀人而发财的那种人。但你如果欺骗了我们，那就没办法了。”

我紧紧闭着嘴，盯着他的眼睛。对视了几乎有一分钟，我动摇了。

我蹲下来，开始脱鞋。

山姆警觉地制止我，用枪托在我背上砸了一下。这杂种的力气真大，我直接摔了个狗啃泥。我保持那个摔倒的姿势好半天没动弹，连哼都没哼一声，我太紧张了，以至于背部的疼痛已经不算什么。



这双鞋实在太臭了。是我上个月从一具尸体上扒到的。但不管怎么破烂，它毕竟曾经是双军靴，足够我穿着它到处逃跑。鞋子前面有断裂的迹象，我用几块薄铁片加螺丝镶在上面，虽然渗水但非常稳固，唯一的缺点就是它因此无法过度弯曲，这事实上影响了我跑动的速度。不过，这个冬季又长又冷，旷野上难得遇到几个活人，灰狗雷克的手下也畏于严寒而无法掌握我的行踪，跑得慢一点也就无关紧要了。

慢慢地，我从鞋子里面的一堆烂布里掏出一块火柴盒大小的布条。

“这是什么！”山姆一把夺过去，凑近了火光以便看得真切。过了五秒钟，他把它交给了吉米。吉米眯着一双眼睛把它举到离火堆很近的地方，很久。看上去像是在仔细观察，又像是在思考。

“你到底想要什么？”当他从干裂的嘴唇里迸出这句话时，我知道我胜利了。

“把我的弟弟送出去。”我慢慢地字斟句酌地说。

山姆看了一眼躺在地上的小沃迪：“就是这根本活不了几天的小东西？”

我则看了一眼梅莉。她缩在火堆旁仍旧在不断地发抖，嘴里唠唠叨叨地含糊地吐着几个无意义的词。血在她脸上凝固了，火光映得她的脸既苍老又可怖。

“不是他。是我真正的弟弟沃迪。”我骄傲地说，“11岁，很聪明。他知道很多东西，有些我甚至听都没听过。他喜欢看书，也很听话，但他断了一条腿。我把他藏在一个非常安全的地方，那儿有食物和水，足够他活下来。”

“灰狗雷克——为什么要杀你？”吉米问。

“发条橙镇的每个人都想杀我，”我痛快地说，“只要让他们发现我手头有他们想要的东西。你知道，坏血症几乎相当于发条橙镇的死神，抗辐射药也许是救命的唯一药品。灰狗雷克的儿子艾富里也没能逃脱这种噩运。”

“他们，”山姆用手指指外面，插嘴说，“是怎么知道你手头有一批这种玩意儿的？”

我垂下头去。

那个地下军用品仓库被我发现是很久以前的事情。它就在沃迪一条腿被压得粉碎的那幢废墟的大楼下面。一个隐蔽的地下室。也许是上帝的垂怜，即使是那儿给沃迪降下了厄运，我仍一直幻想着在那里能够掘到宝藏，我不止一次地在一无所获的时候爬进来，一次次失望，直到最后我找到了地下室的入口。那里以前很可能是个冷冻储藏室。

其实我不止一次从里面带些东西出来。我很小心，带的东西总是数量少到完全不露形迹，而且我尽可能不拿那些可能引人生疑的东西，这很危险。只有一次例外，我在那个储藏室的角落里找到一本和机械制造有关的书，里面密密麻麻的符号和注释、图案，只需要花几秒钟我就敢判断这辈子都不可能弄明白它们。但沃迪不一样，他肯定会高兴得疯掉，用那两只比椅子腿还细的胳膊紧紧抱住我，把头抵在我的后颈，这是他表达感激和爱的方式。

有时候我感觉我就像他父亲。是的，反正我们也不知道父亲是谁，梅莉也压根儿没想过要找到他父亲。

那天是沃迪的生日。我把书本带回家，扔给沃迪，他在阁楼上简直就像迎来了生命中最珍贵的生日礼物，箍着我的脖子不松手。过了一会儿，我发现脖子热热的，我把他放下来，伸手摸到了鲜血。

是的，沃迪在流鼻血。最近他瘦得更厉害了，还在掉牙齿，几乎没法进食，那条好好的腿似乎也有更加萎缩的迹象。我知道这是坏血症，小镇上很多人都得了这种病，没过多久就被埋掉了。人们处理尸体的手段要么是扔要么是埋，通常不会有什么哭声。

但我一点也不担心，我知道我能救他。我拥有一个秘密宝库。

抗辐射药很有效。

为了让沃迪补充更多的营养，把身体恢复过来，我开始冒险从仓库里携带更多的东西。肉罐头、压缩饼干，甚至还有一小块奶酪。看着沃迪狼吞虎咽，我觉得幸福极了。我总是逼他多吃一点，其实我知道我每跑一趟，冒险带出来的东西总是那么少，那么少。

梅莉被蒙在鼓里。不，她很善于在那些男人中间找到生存的办法。我顾不上她。而且她那么没心没肺，一旦被她知道了这个秘密，可能在第二天晚上被陌生男人灌两杯酒就会把一切都说出来。

这个秘密只能存在于我和沃迪之间，这是我们兄弟间最幸福的秘密。

但那天黄昏，巴洛医生匆匆地跑了进来，他的声音古怪而恐怖：“安德烈！这是怎么回事？”

梅莉这个疯婆子，她在又一次被男人灌了那种劣质的白酒以后声称坏血症绝不是什么治不好的病，因为她家那个整天让她揪心的断腿小沃迪莫名其妙地就自动痊愈了。

“这得看什么人。”她装出一副很懂的样子，“有些人就是运气好。”

（未完待续）

编辑部的故事

bluesky：以下节目来自“大软”第398次读编联谊大会的实录，根据真人真事改编，如假包换。

相声小段：找理由

■晶合实验室 MerlinPinkst

（8神经和梅林粉杖身穿长袍马褂走上舞台，台下热烈鼓掌。）

梅粉：各位读者朋友们大家好啊！今儿个我和8神经一起啊，给大家说段相声。

8神：哦，说段儿什么呢？

梅粉：说一个小段儿，叫“找理由”。

8神：哦，这“找理由”怎么讲啊？

梅粉：好比说吧，今天本来咱们要在这儿表演相声，结果我一犯懒，不想来了。这怎么办？

8神：那就说你懒得来。

梅粉：这么说多难为情，再说老编知道了也不干啊。

8神：那就说你感冒了。

梅粉：没人信了，这冬天我都感8回冒了。

8神：嚯，那要不严重点，说你得了重病。

梅粉：也没人信了，这俩月我除了没死，什么绝症都得遍了。

8神：那要不说您死了？

梅粉：那等我不犯懒的时候怎么办啊。

8神：不是……那照您的意思，要怎么说大家才信呢？

梅粉：我呀，我说我家里发大水了！

8神：嗬，亏你想得出来，这月份哪儿发大水去啊。

梅粉：那您说我编个什么词儿？

8神：你呀，说点不轻不重的。

梅粉：那您给出出主意？

8神：要我说，你就说呀……你家里电脑爆炸了！

梅粉：（一拍8神的肩膀，脸上坏笑）嗬，没看出来，你也是老油条啦。现在您知道什么是“找理由”了吧。

8神：我当您说得有多高深，就找这种理由，我也会呀。

梅粉：哦您也会？

8神：那是，您看我这人，也不算勤快，不经常找点歪门邪道的理由，怎么应付别人啊。

梅粉：噢，敢情您才是撒谎高手。

8神：你损不损啊。可还真不是吹，我当作者给“大软”写稿的时候，就会找理由了。

梅粉：噢，您怎么找的？

8神：这都十年前的事儿了，那会我猫在家里天天给“大软”写稿。这不是也犯了懒，欠了Cross老爷一篇儿，交稿的日子过了好几天也没给。

梅粉：那Cross老爷还不急死啊。

8神：是啊，天天催我，我一看没法交代，就顺嘴说我硬盘坏了。

梅粉：Cross老爷这么好脾气的人，肯定也没和您过不去。

8神：那是，还好心好意安慰我半天，我都有点不好意思啦。

梅粉：看来啊，这“找理由”的经验值得大力推广，大家嘻嘻哈哈，皆大欢喜，多好啊。

8神：也不能这么说。不是有句老话说得好么？

梅粉：什么老话？

8神：出来混迟早要还的。

梅粉：嗬，这还是老话呐？

8神：您要是00后，也算是老话了。

梅粉：你贫不贫啊。咱就说吧，为什么就要还呢？

8神：这不前几天，也不知怎么就这么倒霉，编辑部群里头，大家忽然讨论起作者拖稿的事儿了。

梅粉：嗯，是有这么一回。

8神：有的说，他的作者失踪了，可能是被抓到监狱里了；有的说，他的作者家里发大水了。

梅粉：没错，我这灵感就打这儿来的。

8神：我这不一顺嘴，就说我自己当年拖过Cross老爷一篇稿儿，也用过一个很离谱的消失理由。不过年代久远，Cross老爷八成已经忘了。

梅粉：结果呢？

8神：结果Cross老爷帮我想起来了。

梅粉：记忆力这么好啊？

8神：哪儿啊，我一说有这回事儿，Cross老爷就去查QQ的聊天记录，没想到，还真找着了！在群里头一公布，我都想找个缝儿钻地里去了。

梅粉：这下也没法皆大欢喜了。

8神：我就顺嘴一说，谁知道Cross老爷的QQ记录留了十来年啊。

梅粉：好么，倒霉就倒霉到这一顺嘴上了。

8神：是呀，所以说这件事很有教育意义。

梅粉：没错，大家以后干什么事儿可千万别找理由，没准一顺嘴就露馅了。

8神：（悄悄地说）依我看啊，顺嘴的可不止咱们俩。

梅粉：这话怎么说的？

8神：Cross老爷这一公布聊天记录不要紧啊，群里头立刻就安静了。

梅粉：为什么呀？

8神：哎哟，大家伙啊，一个个的排着队跟Cross老爷小窗呢。

梅粉：要聊天记录看？

8神：排队认错呐！

梅粉：咳！

（读者们再次热烈鼓掌，小编们开始投掷鸡蛋和砖头，两人被拍晕台上。）



事情的起因是这样的……



请注意，故事发生在2002年！

bluesky：我作证，虽说大家排队向Cross老爷认错有点夸张，但这个故事的主要部分是完全真实的，有图有真相。另外，我听说当天只有一个人没有跟Cross老爷小窗，那就是总在拖稿的冰大叔。冰大叔此时犹在梦中，稿子还没有写完。在入睡前他已经想好了20个拖稿理由，睡醒之后会随机选取一个正式使用。



大软微博话题

每年"3·15"到来之时，我们都能看到各种"身为上帝"却无法享受到"上帝待遇"的情况。3月的游戏大作频出，特别是关注度极高的《三国志12》引发了众三国游戏迷们的大讨论。来看看大家都在谈些啥吧。如果你有好的话题，别忘了在微博上**@大众软件果然棒**！

腾讯微博：http://t.qq.com/popsoft **新浪微博**：http://weibo.com/popsoft

本期应用话题： 本期应用话题：身为上帝的消费者们，却随时会担心自己的利益以各种名目被侵害——别怀疑，这就是上帝的悖论之一。大众软件"特别策划"栏目现已开始全面搜集"3·15"线索，近期你在消费IT产品（数码、硬件、软件、售后服务）时是否遭受到不公正待遇，对不合理的消费环节设计是否有所建议？

Joker 编： 小米手机的售后在哪里是我最近关心的重点……

小六： 中国的销售员是爷，顾客是儿子……

张无爱： 不合理的消费环节包括两方面，一个是卖家的，一个是买家的。售前足够的功课，建立良好的交流体质，是避免售后矛盾凸显的有效方法之一。||**@魔之左手 编：** 我觉着支付宝这种形式其实就挺好，首先货得真，其次别那么快出问题，我才允许钱到卖家的账户上。

张无爱： 我一直坚信顾客是上帝，但是卖家未必信基督教。

李某人： 新买的华为手机系统啥的都很不错，就是续航能力较差。

落琪 编： 3·15这天商场打折就可以了～

左左左佑佑佑： 我要控告暴雪，游戏里不出我用的装备！//**@努力减肥的OJC：** 控告暴雪"星际2"没有局域网～

范锴 编： IT产品的质量一直是困扰买家的首要问题，我曾经在京东商城购买过一部手机，送来之后通话质量一直不好（话筒声音极小），我申请换货却被要求去做质量鉴定，而质量鉴定又只能在周一至周五进行，因此当我请假鉴定完手机确实属于质量问题时，已经过了京东的退款期。这件事情已经过了1年，但却留下了深刻记忆。

陈家堃： 不想说了……一把辛酸泪呀！年年"3·15"，年年泪双流呀！打折？哪呢哪呢？

小六： 打折？商家可不傻，就算打折他也赚的啊，我想大家都懂的。前天配了副眼镜，打折后549元。想想去年也在这儿配的花了289，看来什么都在涨价啊～

杨文韬 编： 或许，IBM自己也认为"技工贸"路线并不适合笔记本电脑市场，于是索性将Thinkpad卖给了联想，而联想的"贸工技"路线则将Thinkpad的市场做了上去，口碑却降了下来，其品牌文化被彻底的破坏了，虽然令某些人感到遗憾，但对于联想来说，再遗憾也比不过真金白银来得实在。

大众软件果然棒： 看来说到"3·15"，很多人都是一把辛酸泪啊～如"涨价后再打折"这样的做法其实都不算什么了。不过那位同学，游戏里不出装备……这个貌似与RP更有关系哦～哈哈，开个玩笑。



本期游戏话题： 国产单机游戏凭借数字版的销售模式重新开始盈利，你购买正版游戏是倾向于数字版还是实体版？《三国志12》豪华版除游戏本体外，还包括OST、秘制攻略本、武将绘本、绘制武将扇子、5种限定武将卡，以及特制屏幕擦。这样配置的单机游戏实体版，你会出手购买吗？你可以接受的价位是多少呢？

陈汇文： 果断拿下，反正也许是最后一作，不差这钱了。

9M： 实体版50元以内，数字版10元以内！

程材： 对优秀的单机游戏当然要支持，考虑实际经济情况，200元左右可以接受……

Joker 编： 目前照光荣公布的日文版价格，我不太能接受，现在看有没有汉化版，引进后的版本如果价格在100～200元，可以考虑入手。

魔之左手 编： 武将扇子？给方天画戟我就能接受1000元的报价。

merlinpinkst 编： 汪老爷快，300页大专题！**@popsay 编**

张无爱： 国产游戏99%是会购买正版的，不过还是停留在数字版（赠送的东西太坑爹，根本不值那个价儿）。国外游戏如果特别喜欢的话（手办精美）会入手的。算是向游戏设计师们致敬吧～

Sting 编： 虚拟事物的实体化，到底有何心理价值，为什么我就完全体会不到呢？谁能能给我科普一下吗？

望舒： 我会综合考虑实体、数字版的各方面，采取一个最优购买策略。如果是我喜欢的游戏，实体版的周边也很好的话，那我更倾向于买实体版用于收藏；如果只是"玩玩而已"的游戏，那我更倾向于数字版（除非实体版中有我眼馋的周边）。三国志12豪华版的价格估计会在400～600元。身为学生党，即使想买也无力了啊……

精卫：《三国11繁体中文豪华版》当年就花了我600多元，不超过这个价我可以承受，还是期待中文版快快上市啊，实在等不及！

灭掉的灯： 500元是极限了，买的单个最贵的游戏是古剑的周年版499元。话说国内上市也能有这些赠品？《三国志11》的豪华版记得是199元吧？

大众软件果然棒： 对于《三国志12》来说，价格是关键啊，500块似乎是大多数人能够接受的极限，而且是豪华版。不过也有很多人钟情于"数字版"，毕竟不是每个人都会那么在意游戏周边以及实体版。特别是光驱现在已经开始逐渐消失了，也许代理商还得考虑发售"U盘版"？

DR留言板

bluesky：新年的第一期DR留言板与大家见面了！报告！收信箱再次被塞满！看看回函卡，有钟情于封面妹子的，有想继续把玩塞班平台的，还要想要与编辑们一起游戏的……唉，别急，大家往下看吧，咱会把相应编辑拖过来给大家“坐堂”！

Q：这几期大软的封面妹子挺好看的，为什么没名字写在上面呢？遗憾……太遗憾了！**（安徽 叶瀚文）**

A：唉，编辑们也有此感叹，不过……这妹子不是咱们的模特啊，遗憾……太遗憾了！

Q：购买大软快6年了，第一次写这个回函卡，本人字不好看，还望谅解哈！真的很感谢大软，教了我好多知识，让我对电子类产品的了解不断加深。呃~本人不善表达，暂时先说这么多吧。再小小地牢骚抱怨一下：为什么每次掌上乾坤介绍的软件只基于安卓和苹果平台，而没有塞班平台呢？再怎么说，塞班系统目前用的人还是很多啊~**（兰州 石可钦）**

世界：首先非常感谢可钦同学对大软的热爱和对掌上乾坤栏目的关注。我原来也是忠实的塞班用户，不过近几年由于其他操作系统的巨大冲击和诺基亚自身的战略转移，不得不说塞班平台正在淡出市场。如果杂志跟不上时代的脚步依然停滞不前，肯定没有发展空间。作为一本计算机类的杂志，引导读者观念解放与消费行为是它的主要任务之一。不过仍然欢迎在我们的论坛上讨论。

Q：建议大软把回函卡改大点儿，再把格子、排距调大些，以便大家能将字写得更大更清楚，也方便编辑们整理（我以字大出名……如果没有0.35mm的笔，打死我也写不下那么多东西进去）。**（湖北 未时寒）**

A：哎呀，这个可以有！喂，美编MM，麻烦你调整下回函卡版式啦~

Q：求小编推荐一些好玩的单机游戏，谢谢啦！**（北京 王宝义）**

世界：SWAT4、ArmadilloRun、冒险岛4（血不减）……（**众小编：**自上次你弄来一个弹药无限版CS祸害编辑部之后，还想祸害咱们的读者吗？）

Q：希望能简单介绍一下Steam游戏平台、PSN平台、EA的游戏平台。因为现在大多数游戏已经平台化，比如CS：GO、DotA2、CoD等，都是在Steam平台上，可直接购买和下载，只要一次购买即可在任何电脑上下载运行。Steam已经支持使用支付宝购买，作为软件（游戏）方面的专业杂志，希望能考虑下，谢谢！**（浙江 王锋）**

A：我们会在时机成熟的时候介绍一下的，例如这些平台之间的区别以及使用方法等等。另外，Origin也在考虑进入中国了，也许到时候我们会一并介绍。

Q：想询问一下，在制作Flash短片时，有没有方法可以使Flash放入电子杂志制作软件里？**（贵州 吴俊贤）**

世界：又轮到我了？啊，这位读者你好，这需要软件支持才行，不知你用的什么软件？版面有限，咱们就不在这里“版聊”了，欢迎发送Email到：wuyu@popsoft.com.cn，咱们慢慢讨论。

Q：模拟器专题把我带回了童年，以前舍不得玩的游戏现在统统收入囊中，全都重新通关。不过这里我有个问题想请教编辑：我有一个拥有安卓系统的MP4，可以装哪些模拟器？需要如何操作？要注意什么？接上USB接口可不可以连控制器呢？快告诉我吧！**（湖北 许能华）**

世界：Android上的游戏模拟器在专题中也有讲到，更具体的内容可以去比较大的模拟器网站查找资料和学习，在这里一言难尽，多爬爬BBS、找教程学习才是真理。

Q：大概是什么时候成为“软粉”的呢？好像是从初一寄宿开始的吧？我不太确定，可《大众软件》陪了我5年却是板上钉钉的事。当初的我刚刚有了可供自己支配的钱，而且父母对我在书籍方面的管制很宽松，于是每周一便是我“肆无忌惮”的“买书日”。不知道这个回函卡有没有日期限制，很想能有一段文字留在大软上，嗯~以后要摆脱“闷骚宅男”的形象，但愿各种天帝啊月神啊真主啊……保佑我可以出现在“读编往来”之中。**（河南 武国文）**

A：若能及时寄回回函卡当然是最好的，毕竟每位读者看了每一期大软后的想法都不尽相同，而且有很多意见也是针对那一期大软。不过，如果实在没有办法及时寄出回函卡也没关系，读者们的意见和建议我们都会参考——这与时间无关。

Q：请问怎样才能投稿？投稿的文章在字数和内容上有何要求？还有“仙五外传”和“古剑二”发售的大致日期可否告知？“轩辕剑”系列真的不会再有了吗？**（江苏 应兆臻）**

A：投稿是一个老生常谈的话题了，请参考杂志中各栏目页下方的栏目编辑以及邮箱，字数以及内容方面最好先与相关编辑沟通后再动笔。至于游戏的发售日期……我们也无法确定啊~不过“轩辕剑”系列嘛，引用大漠小虾的话就是：“这个必须有！”

快评 喜欢这期“特别策划”中的那一大堆硬件评测，咱是硬件控。另外就是代购这方面的……曾经想付诸行动，但因不了解而搁浅，多亏这期有了这方面的介绍。最后不得不说的是，这几期大软封面没有广告，支持！**（网友 扬帆）**

bluesky：那一大堆测试表格可是花了魔之左手大人很多心血哦。读者喜欢就好~有机会再让他做个更大的评测……哈哈。



你对手中这本杂志有什么看法和感受，请立刻告诉我。你可以发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，也可以寄送读者回函卡到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，还可以在腾讯及新浪微博上@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼物。

林晓在线

林晓：感冒了，骨头里都疼，清鼻涕一把一把地流，除了难受就是难受，坐在沙发上发傻——这个时候终于想起电视来了，看电视是不需要动脑子却很有助于忘记病痛的事情，尤其是《新西游记》！孙悟空和牛魔王打架，牛魔王变成猪八戒的样子骗孙悟空手中的芭蕉扇，好吧，这个扇子是孙悟空刚刚从铁扇公主那里骗来的。然后，孙悟空就恼羞成怒了，弟能骗，哥不能骗，要知道牛魔王可是孙悟空拜把子兄弟，本领那是不相上下。于是，猴子和牛打架就分不出胜负了，牛现出真身来那个特技，惨不忍睹啊。这场世纪大战中间还穿插猪八戒调戏铁扇公主，公主计擒猪八戒这么一段小故事。看到美丽的铁扇公主抚摸猪八戒那油光雪亮的猪头……我实在没忍住颤抖。当然，抖啊抖地就习惯了，因为后面还有沙僧向赤脖唐僧口述猴牛之战，诸天兵天将拉偏架，以及牛魔王别爱妾等等场面。一句话，天雷滚滚，没有最雷，只有更雷。然后，我觉得浑身发热，出汗，伤风似乎都减轻了许多。

编辑部的新人，Joker隆重出场：

林晓：Joker，你擅长说笑话，那就说个笑话吧。

Joker：那简单，听这个——Joker的人生目标就是，看着别人上班，领着别人的工资……噢，这个不是笑话吗？其实我比较擅长冷笑话。这个怎么样——小两口打算结婚，两人都很有财产自我保护意识，婚前，男方郑重地在财产协议上写道：所有变形金刚都是我的。

林晓：%……—＊（30秒后）那么我代替读者现场采访一下吧。Joker，老家哪儿的啊？

Joker：甘肃天水，人称陇上小江南。

林晓：家乡美，说说天水的地方特色吧。

Joker：风景秀丽，环境优美，文化底蕴丰厚。有著名的麦积山石窟和大地湾文化遗址，是伏羲女娲的诞生地，被称为羲皇故里。还是李白和姜维的故乡。（我实话实说，可不是做广告）

林晓：我对吃的比较感兴趣，天水有什么小吃？

Joker：有啊。传统的有黄焖鸡、黄焖排骨，小吃中最有名的就是一种叫呱呱的。多以面食为主。打卤面的卤里有一种叫乌龙头的植物，也是老家的特色。

林晓：乌龙头？什么味道啊？

Joker：略微有点苦，清香型，不太好形容，请自行搜索……

林晓：%……—＊（一分钟后）喜欢游戏吧？

Joker：很喜欢，各种各样的游戏都玩，不过水平很一般了。最喜欢角色扮演和战棋类的游戏，《英雄无敌》系列，“仙剑”“古剑”“轩辕剑”啊什么的。网络游戏就一直在玩WoW和LOL英雄联盟了。对了还有《三国志》系列和英杰传系列。我对三国背景的游戏尤为感兴趣。《曹操传》我打出了全结局和全宝物呢～

林晓：到北京后遇到什么有趣的事情吗？

Joker：北京啊，差点除夕要在火车上度过……我太小看春运的威力了。现在就最想抽空去听听相声。没赶上故宫看海是人生的一大遗憾啊……

林晓：故宫看海？这是什么典故啊？

Joker：就是去年夏天下大雨的那段时间，不是北京故宫那都被淹了么……网上盛传的新北京7景……

林晓：这可真是……

Joker：笑话啊！

林晓：%……—＊



← 家乡新年的烟火

→ 家乡

新编Joker自我介绍



随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

嗯，那啥……其实吧，我就是个笑话……不对不对，我是Joker，最近刚刚潜入大软的一个不好笑的喜剧演员，但我挺失败的，因为我太好笑了……这不，林晓姐觉得我老这么藏在众小编身后说笑话可不成，于是就被抓到前面来让大家乐呵乐呵……转眼Joker在大软已经有小半年了，负责前线地带、极限竞技栏目，还和8神经老爷一同负责专题企划。每天的工作对于我来说都是学习的过程。各式各样的稿件，各种各样的风格，都值得自己好好品味。当初抱着试一试的态度向陪伴自己成长的杂志投了简历，没想到美梦成真了！我得意地笑，我得意地笑！平常作为一个有操守的职业的喜剧演员，Joker我喜欢听听歌，打打篮球，看看电影（等等，这和喜剧演员的职业操守根本无关嘛！），每天开开不大不小的玩笑，娱人娱己，生活嘛，快乐最重要，您说是吧？但是作为一个80后90前的西北纯爷们，在帝都这凛冽的大风下我也不得不低下了自己倔强的头颅，真的是好冷啊！每天努力工作，努力说笑话（喂，你能正经点么）就是Joker现在的生活重点，和其他编辑一起给您带去完美的杂志，看我多伟大（被各种砖拍飞）。P

观影棚

艺术家 Artist

■北京 冰河

一代人来，一代人往，而太阳依旧升起。电影行业亦如是。



《艺术家》就是这样一部向过往传奇致敬，却又不缺乏现代精气神的电影。这部采用黑白胶片拍摄，前半程完全默片手法放映，后半部萃取好莱坞电影黄金年代精华的作品，仿佛是以往一部部名片的再现，却又不完全是。技术不断进步发展，但描绘出来的人性永远都是一样的，梅里美、卓别林以及如今的迈克尔·哈扎纳维希乌斯在这部电影里走到了一起，他们一起讲述了一个电影艺术家在舞台和人生中苦苦追寻的故事。

黑白片在如今这个讲究视觉奇观的年代很少见了，但事实上，黑白片拥有丝毫不亚于彩色片的表现力，黑白灰三色，光与影的交错所带来的美感对于彩色电影一代来说是个很复古却又很新鲜的尝试。当然，复古有复古的代价，尤其是影片的前半部分采用了默片时代的表现方式，用夹杂字幕的办法来讲故事，虽然这让台词的表现力大大削弱，但对情节设计和肢体表演的要求更高，更接近于戏剧的本质。从影片本身来说，缺少声音的前半部也非常精彩，让人想起了卓别林的那些经典喜剧。后半部向有声电影过渡，其间的起落转折更符合现代人的视听习惯，但喧闹之下还真未必有前半部分精彩。

剥离开艺术表现手法的噱头，这部电影还是说人的感情和事业起伏。你能接受你深爱的事物变得和过去不一样么？你能面对渐渐失去的东西淡然处之从头再来么？你会在感情和理智的边缘把持住自己让遗憾永存心头么？如果你可以，那么你应该能喜欢这部电影。这不是一部商业片，甚至可以说非常小众，但已经获得了欧洲电影最著名的戛纳大奖，并且是今年奥斯卡大奖最大的热门。也许几个月之后，这片子就不再像如今这样静悄悄了。还是趁早看吧。当然，若有可能，还是请支持正版。

佳作推荐

★《晚安，好运》乔治克鲁尼作品，一个记者坚持正义斗争到底的故事，很老套，而且也用了老套的黑白片手法，但绝对动人心魄。另外，对韩寒方舟子论战有兴趣的同学可以参考一下这片子的逻辑。P

动漫屋

Black★Rock Shooter

■江苏 Yuko

《黑岩射手（Black★Rock Shooter）》无疑是2月番中最吸引眼球的新番了。本作的人气高到几乎全国各地的漫展都可以看到黑岩射手MATO（麻陶）的Cosplay——一位身穿黑衣短裤、手持巨型枪械、左眼发出蓝色火焰般的光芒的少女。

《黑岩射手》的〝身世〞很特别哦，要追溯到2007年的一副图画。B★RS的角色诞生于插画家huke笔下，发表在图站上很快走红。翌年6月，从画中获得灵感的ryo与画家联手，上传了这首由初音未来演唱的原创歌曲《Black★Rock Shooter》。Miku略带忧伤的声线、情感细腻的歌词、流动的图片将这个外表刚烈的少女身上发生的故事娓娓道来，无一不戳中动漫宅心中的萌点，转眼间便大受关注。接踵而至的是发售1/8比例手办，并在2010年7月由吉冈忍为监督指导了OVA版本的《Black★Rock Shooter》，但由于作品为插画改编且诚意不足，分镜的处理、作画的流畅度以及剧情还有很大上升空间。

B★RS的故事围绕着15岁的黑发少女麻陶（花泽香菜），她的好朋友小鸟游黄泉（泽城美雪）、神足由宇（阿澄佳奈），心理咨询室的老师纳野鞘（能登麻美子），黄泉的玩伴出灰镜里（喜多村英梨）之间的日常展开。（观众：少女之间友情和羁绊这种日常交友的琐事……没有百合怎么行！）剧情看似难懂，其实很简单：现实中的少女在平行世界里以B★RS的面貌存活着，而精神世界的人物行为对应着现实世界少女们的心理活动。如果把战斗当作感情羁绊的表达，那么她们的战斗力会伴随的人际关系的变动而改变就不难理解了……

开播以来，细心的观众大概已发现每话标题连起来就是《Black★Rock Shooter》的歌词了吧~请各位继续支持这部战斗起来时髦值满点的《黑岩射手》~（配图来自huke主页）

新番速递

★《刀剑神域》——作者川原砾，一万名网游玩家被强制卷入死亡游戏，除非实现游戏的“完全攻略”离开游戏世界，否则GAME OVER……

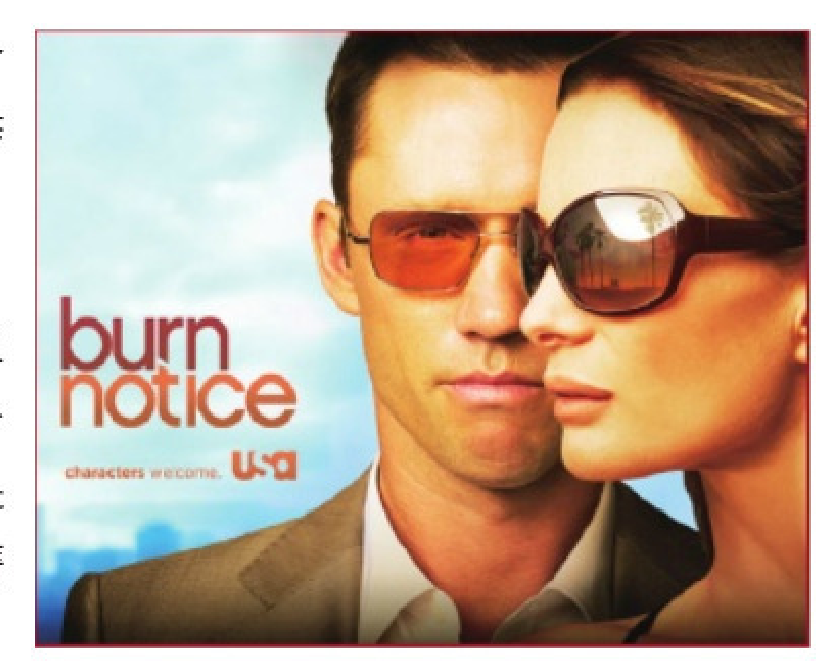
★《圣斗士星矢Ω》——圣斗士新作，主角是青铜圣斗士光牙，星矢则成为了黄金圣斗士……P



火线警告 Burn Notice——间谍入门101课

■福建 玉焰

当一名间谍被解雇时，他是不会收到人力资源处的书面通知或是遣散费的。一个通知你上了“黑名单”的电话，瞬间让你失去了现金、信用卡、工作记录，并且一举一动都处于黑白两道情报雷达的高度监视之中……



工作勤奋、业绩优良的Michael同学就是这样的倒霉孩子。没有了政府的保护，以前间谍生涯中结下的仇人纷纷找上门来，处境可谓是步步杀机。好消息是，性格火爆身材热辣、喜欢用C4炸弹解决一切问题的前女友Fiona、嘻嘻哈哈老不正经却又身手不凡的前军方情报人员Sam以及神神叨叨、烟瘾和脾气一样大的老妈Madeline都是Michael永远的坚强后盾。虽然没有了007一般的装备，但Michael同学仍然在风光旖旎、黑道横行的迈阿密把热心助人的雷锋精神发扬光大。

在前几季中，Michael费尽周折找到了是谁黑了他，并捣毁了这个邪恶组织、揪出了潜藏的头目，Fiona却被坏人抓住了把柄。为了不拖累Michael，她选择了向警方投案自首——Michael要怎样解决坏蛋、救出Fiona呢？

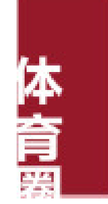
迈阿密的阳光棕榈沙滩、完全不输好莱坞大片的枪战爆炸场面、错综复杂却又轻松幽默的情节设计，还有贯穿每一集的Michael旁白教你间谍入门101课（当然，是“理论上而言”）——如何用微波炉造炸弹；如何用办公用品入侵别人的手机蓝牙；如何辨别跟你交易的情报贩子有没有带窃听器……如果你也对这些小技巧感兴趣的话，这部剧绝对处于你夏季档必追榜首。

好剧速递

★房客小妹 New Girl ——《和莎莫的500天》(500 Days of Summer)女主角Zooey Deschanel出现在小荧幕上了！这次她秉承一贯戏路，饰演古灵精怪的女生Jess，与3个大老粗男生同住一个屋檐下，他们会碰撞出什么样有趣的火花？

★疑犯追踪 Person of Interest——前特工与软件天才的组合，两个法外人员在无所不在的“天网”监视帮助下打击罪犯、防患于未然。

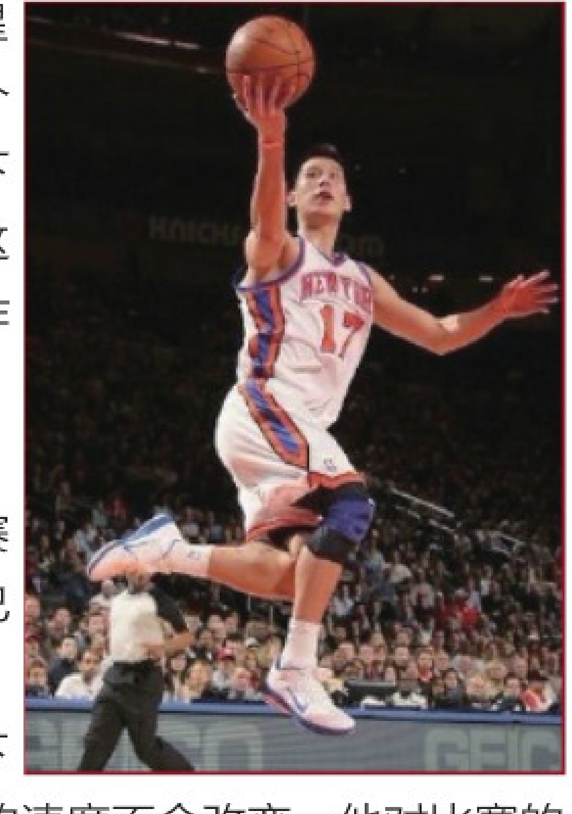
★史前新纪元 Terra Nova——公元2149年，地球濒临灭绝，穿过时空隧道，人们发现了一块史前的绿洲；然而内争外战、暗流汹涌，人类最后的伊甸园随时可能毁于一旦……P



林书豪？他是奇迹豪！

■北京 Joker

连续爆发，连战连捷，凭一己之力带领纽约尼克斯走出连败阴影，你以为我说的是超级巨星“甜瓜”安东尼？他还在因伤休战。那是小斯？他也是最近才归队。别想了，我说的当然就是那个最近几周让整个篮球世界都为他疯狂的人——林书豪，一个在赛季之初被火箭裁掉，被尼克斯签下非保障性合同后还得在发展联盟证明自己实力的男孩，仿佛在一夜间就成为了世界瞩目的焦点！这个哈佛毕业的高材生究竟干了什么？从一个临近被裁的边缘球员转身成为了联盟炙手可热的当红炸子鸡，这简直就是电影中才会出现的励志情节啊……



是什么让林书豪在短时间内上位成功？首先，当然是其自身的实力，在NBA这个大环境下，一两场的爆发可以算作偶然，但连续的爆发就是实力的体现，在笔者看到的开始爆发的6场比赛中，从首场的临危受命，到第四场在科比检验下的生涯最高38分，再到后两场的连续绝杀胜利，已经告诉了人们他的实力是毋庸置疑的，而当选周最佳球员也是对他的最大肯定。

当然，林书豪面临的问题还是很多的，场均失误较多，安东尼和小斯回归后的数据势必会下降，但是串联起球队进攻才是一个合格的控卫所要首先考虑的问题，就像教练德安东尼所说，他的速度不会改变，他对比赛的理解不会改变。

林书豪证明了黄种人不会只有像姚明这样的大个子可以成功，作为后卫也是可以在NBA有一番作为的。纽约人从来不吝惜给球员大合同，球市火爆、历史悠久的他们从不缺钱，但近些年糟糕的成绩早就让纽约人疯狂，伤兵满营的尼克斯给了林书豪腾飞的机会，大苹果缺少英雄？林书豪会是这儿的拯救者么？我们得用一个赛季来观察。

就像是上帝撰写了一个励志脚本，而主演选定了这个哈佛男孩了。加油吧，奇迹豪！

新闻流言板

★在一场创纪录的耗时353分钟的大战中，德约科维奇击败纳达尔，成功卫冕澳网男单冠军，捧起个人职业生涯第五个大满贯冠军奖杯。随后又接连获得劳伦斯奖“最佳男运动员”的称号和塞尔维亚最高荣誉勋章——Karadjordjeva 星勋章，这一年小德真是风光无限……P

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件软件关注排行榜

排名	软件名称	投票数
1	迅雷	1890
2	QQ	1847
3	金山毒霸	1709
4	搜狗拼音输入法	1642
5	暴风影音	1531
6	WinRAR	1489
7	谷歌浏览器Chrome	1465
8	QQ影音	1398
9	有道词典	1312
10	金山卫士	1270

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年2月

编辑点评：春节期间投票数果然大幅下降，各位读者玩得可开心？回校或是节后上班不要忘了继续支持我们的TOPTEN投票。如同列表所示，一台不联网的计算机是不需要装太多软件的，我们也同样需要与大家的交流。

大众软件硬件关注排行榜

排名	硬件名称	关注率
1	NVIDIA 6系列显卡	10.84%
2	游戏型高性能笔记本	10.84%
3	固态硬盘	10.24%
4	AMD Radeon HD 7系列显卡	8.43%
5	索尼PSV掌机	6.63%
6	安卓4.0手机	6.63%
7	Intel Ivy Bridge处理器	6.02%
8	安卓4.0平板	6.02%
9	苹果iPad3（或iPad2+）平板电脑	4.82%
10	任天堂Wii U游戏机	4.22%

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年2月

编辑点评：平板众，你们真的要抛弃苹果转投Android了么？水果吃多了乏味，要多吃些Google用来命名各种系统的甜点吗？大概是因为iPad 3的确切消息越来越少、越来越无亮点了。不过，也许实体产品出来后，会完全不一样吧！

AppStore中国软件下载榜（iPhone平台）

排名	付费版	免费版
1	Clear	Panoramic camera（限免）
2	Mobilocation	手机铃声（免费版）
3	手机铃声	飞常准-FREE
4	Network Speed	微信
5	高德导航	QQ 2011
6	Battery Doctor Pro	玩机宝典
7	Office Assistant Pro	星巴克中国
8	WhatsApp Messenger	指纹扫描测算
9	Weico Pro	Flashlight
10	7天听懂双语新闻	友联系

数据来源：App Annie·2012年2月20日

编辑点评：杀退众软独居榜首的“Clear”是一款简单的列表软件，除了成为你的ToDo记录和提醒软件之外，还能用作超市购物单、待看电影列表、便签等。它胜在简单，计划总是很多，但你总需要简单地一条一条去实现。

国内Android软件排行榜

排名	热门下载榜	用户热评榜
1	腾讯微信	ZAKER
2	新浪微博	美食日记
3	搜狗输入法	透明屏幕
4	GO桌面	卡通相机
5	360手机卫士	球球搜
6	ES文件浏览器	网易新闻
7	美图秀秀	Anyview
8	UC浏览器	百度地图
9	手机QQ	闪聚
10	有道新闻	米聊

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）·2012年2月

编辑点评：ZAKER是一款新时代的随身阅读利器，一款互动分享和个性化定制的阅读软件。去年推出的iPhone版获得用户广泛欢迎，并被苹果评为2011年度最佳产品。如今，你也可在Android平台使用它了！

2011年中国十大最佳独立社区博客类网站

排名	网站名称	2011年月均覆盖人数（万人）
1	天涯虚拟社区	11953.1
2	猫扑	5124.0
3	互动百科	3545.4
4	西祠胡同	3116.1
5	19楼	2465.5
6	Blogbus	1416.9
7	猪八戒	1409.2
8	ChinaRen	1294.3
9	厦门小鱼社区	1152.5
10	奇虎	1073.8

数据来源：iResearch·2012年2月

编辑点评：表中数据为2011年1～12月的月平均统计数。整体来看以天涯、猫扑为代表的传统社区网站依然是用户覆盖较多的网站，但新型的多元化社区网站，例如知识文化型社区以及本地生活服务网站，覆盖人群也在逐渐增加。

国内网民操作系统使用情况月度榜

排名	操作系统	使用率	占有率
1	Windows XP	78.44%	77.24%
2	Windows 7	17.33%	18.29%
3	嵌入式手持终端系统	1.74%	1.75%
4	Windows Vista	1.32%	1.45%
5	Linux	0.51%	0.48%
6	苹果电脑	0.23%	0.31%
7	Windows 2003	0.32%	0.37%
8	Windows 其他	0.06%	0.07%
9	Windows 2000	0.04%	0.05%
10	–	–	–

数据来源：CNZZ·2012年2月

编辑点评：表中所列数据为2012年1月的统计结果。无论是浏览器中的IE 6，还是操作系统中的WinXP，数据始终在告诉我们，在新产品的更新换代上，中国用户相比于全球用户一直较为迟缓。当然，别忘了人口基数。

北京随手互动信息技术有限公司出品

美色江山

手机wap网游

大型手机WAP图文策略游戏

超可爱的宠物网游!

PIRATE LORD 海贼王

一起冒险,探索伟大航路!

大宋豪侠2

骑宠战斗超炫武侠网游!



手机访问: ms.haixing8.cn

诚聘英才: hr.92le.com

Granado Espada
卓越之剑 II
WWW.GE2.COM.CN

曼特尔子爵的
月光庭院

2012年2月29日
新资料片 末日来袭

登录官网
免费领取新手卡
享受畅快PVP的击杀快感
HTTP://WWW.GE2.COM.CN

五位NPC正式登场 • 游戏功能全面升级
撒旦降临反抗开战 • 开拓农场轻松上手

九合天下 九合游戏 9hgame.com imcGAMES www.imc.co.kr HanbitSoft

GRANADO ESPADA © KINGWORLD (BEIJING) TECHNOLOGY CO., LTD



本期特惠价：￥7.00元　定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN